ニンテンドー3DSソフト『世界樹と不思議のダンジョン』先着購入特典

23年ぶりまさかの復活!!

マルカツ 勝 スーパーファミコン

2015復活版



読めば
セカダンが
1000倍
楽しめる

お役立ち情報&㊙企画満載!

世界樹と不思議のダンジョン

ゲーム序盤をぶっちぎり攻略!
どどーんと見せます! 禁断のウラワザ!

中村光一×古代祐三
BIG対談!!

㊙設定資料を早くも蔵出し!
職業レビューでもう迷わない!
爆笑必至の描き下ろし4コマ!



特別付録
サントラCD
ラフスケッチVer.
古代祐三によるゲーム楽曲の
ラフバージョンを6曲収録!!

ATLUS

23年ぶりに復活!! ㊙スーパーファミコン



表紙イラスト/佐々木晃（TONG KING SHOW）

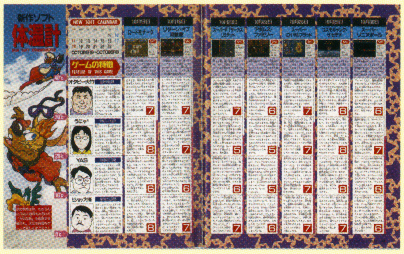
この特典冊子の元になった「㊙スーパーファミコン」について説明しよう！これは、ファミコン総合誌「㊙ファミコン」が、1991年5月に改題して誕生したゲーム雑誌のこと。スーパーファミコンが1990年11月21日に発売されて、ゲームの主役がファミコンからスーパーファミコンに移っていったのにあわせて、㊙スーパーファミコンでも当時の人気ゲームを独自の企画やさまざまな切り口で紹介。ほかのゲーム雑誌にもおとらない人気を得ていたのだ。



⬅⬆上は㊙スーパーファミコンに改題した第一号の表紙。載っているタイトルを見れば当時の人気ゲームがまるわかり！

こんな記事がありました







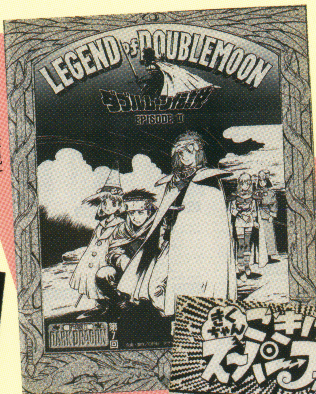


⬆㊙といえば、編集者の個性があふれた独自のゲーム紹介記事が人気を集めていた。『ドラクエV』の発売日を予想するなんていう企画も当時ならでは。この復活版でも掲載しているレビューコーナー「新作ソフト体温計」や、実際のゲームと連動した読者参加企画「MAC」など、連載企画も充実していました！

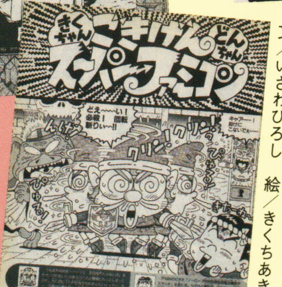




⬆➡付録にも注目。攻略やコミックをまとめたミニブックのほかに、ポスター大のゲームマップや、コマンド表下敷きなどもあった！



「ダブルムーン伝説」
企画・製作／ORG
デザイン／大貫昌幸
イラスト／草彅琢仁
かんなたかし



⬆➡お題募集の正統派読者コーナーから、読者参加により毎号誌面で展開するRPGなど、さまざまなバラエティ企画も誌面を盛り上げた！



イラスト／中野豪

「きくちゃんどんちゃんごきげんスーパーファミコン」
文／いざわひろし　絵／きくちあきひろ

⬆➡編集スタッフの似顔絵が誌面の随所に出てくるのも特徴。独特のゆるいタッチで描かれるイラストや4コマは、読者に親近感を感じさせる貴重なスパイスに！



イラスト／杉山真理

マルカツ 勝 スーパーファミコン

［2015復活版］もくじ
（2015年3月5日発行）
表紙イラスト／長谷川 薫
（スパイク・チュンソフト）
表紙デザイン／藤井 学（シンプリィ）



CONTENTS

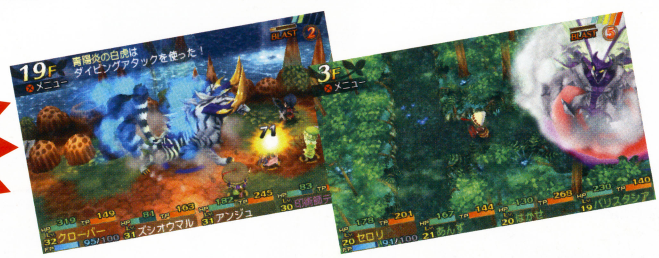
マルカツ 巻頭特集

『世界樹と不思議のダンジョン』

あの「世界樹の迷宮」と「不思議のダンジョン」がナント合体！ こりゃイカスぜ!!

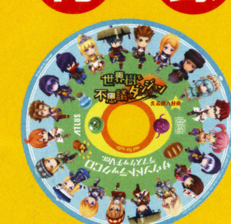
ついに発売された『世界樹と不思議のダンジョン』の3大ポイントに加えてスクープ情報も掲載!! …… 4

スクープ!!



特別付録

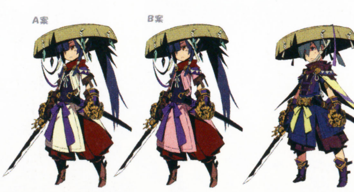
サウンドトラックCD ラフスケッチVer.



サウンドコンポーザー古代祐三によるゲーム楽曲のラフバージョン6曲収録！

第2特集

蔵出し！ セカダン設定資料館



職業の未公開イラストや3Dモデルグラフィックのほか、NPC、モンスター、背景の設定画を掲載！…… 10

中村帝国 RETURNS

『セカダン』キーパーソンによる座談会!!



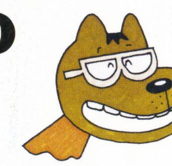
中村光一 × 古代祐三



聞き手 横路ゆかり …… 40

ニンテンドー3DS

HOW TO WIN



世界樹と不思議のダンジョン
3歩先行く！ 超プレイレポート …… 20

職業体温計
初期7種類＋追加3種類の職業をライター陣が徹底レビュー …… 30

あるある4コマ …… 34

ウラワザハイパーマーケット …… 36

ゲームに歴史アリ 世界樹&ダンジョン年表 …… 38

裏（ウラカツ）スーパーファミコン …… 48

THE NEW GAME

ニンテンドー3DS

新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士 …… 46

デビルサバイバー2 ブレイクレコード …… 47

デバルサマナー ソウルハッカーズ アトラス・ベストコレクション …… 47

本誌中の記号の見方

ダンジョンRPG	ダンジョンロールプレイング
S・RPG	シミュレーションロールプレイング

ついに発売!!

㊖巻頭特集

あの『世界樹の迷宮』と

世界樹と不思議の



『世界樹の迷宮』でもあり
『不思議のダンジョン』でもある…
うーん、まさに奇跡だね！

「世界樹の迷宮」の世界で
1000回遊べるRPGだって!?
そんなの聞いてないよ！

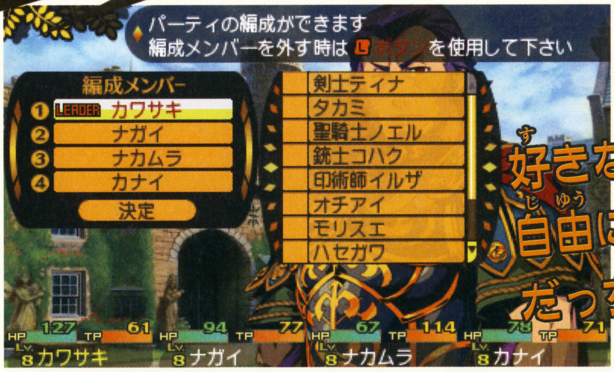


3DS	アトラス	発売中	¥6,980(税別)	ダンジョンRPG	1人用	セーブ可

23年ぶりに復活した㊖スーパーファミコン編集部が、3DSの超大作RPG『世界樹と不思議のダンジョン』の全ぼうをキャッチしたぞ。この巻頭特集ではついに発売された本作の魅力を3つのポイントに絞って大特集！　プレイする前にぜひ読んでおきたい濃密度120%の内容だ。見逃すな!!

『不思議のダンジョン』がナント合体！　こりゃイカスゼ!!





好きな職業で自由にパーティ編成だっちゅうの！

ついに発売された本作の3大ポイントに加えてスクープも掲載!! 不思議のダンジョンで大冒険だ！

ポイント1 あの2大RPGが悪魔合体!! 究極のRPGが誕生！

アトラスの3DダンジョンRPG『世界樹の迷宮』シリーズと、スパイク・チュンソフトのダンジョン探索RPG『不思議のダンジョン』シリーズが奇跡の融合！　それが本作『世界樹と不思議のダンジョン』だ。ダンジョン内での画面構成や基本的なシステムは『不思議のダンジョン』を踏襲。2D画面でプレイしやすさを追及したものになっているぞ。



⬆両方のシリーズをプレイした経験がなくても大丈夫！　本作はまったくの未経験者でもゲームをバッチリ楽しめるように作りこまれているのだ。

STORY ストーリー

琥珀色の世界樹を望めるアスラーガの街。ここには観光客だけでなく多くの冒険者が訪れている。それは不思議のダンジョンと呼ばれる迷宮があるからだ。だが、入るたびに地形が変化する手強い迷宮に、踏破を断念する冒険者は少なくない。そんな冒険者をアスラーガは街をあげて支援する。不思議のダンジョンに向けた冒険指南はもちろん、迷宮探索の前線基地の建設にまで協力をする。この街はなぜ冒険者を支援するのだろうか？　そしてまた、ひとりの冒険者がこの街に降り立とうとしていた……。

3DSの2画面を生かしたシステム

ゲーム画面は上画面にダンジョン内の様子が、下画面に踏破した部分のマップが表示されるという3DSの機能を生かしたプレイしやすい構成になっているぞ。上画面ではパーティメンバーや敵の行動が実際に確認できるほか、アイテム使用時の効果なども メッセージとアニメーションで表示されるのだ。下画面のマップにはフロア全体の敵やアイテムなどの位置が表示されるため、レーダーとしても機能する。画面外から敵が攻撃してくることもあるため、上画面では確認できない敵の動きも把握しておきたい。なお、敵味方ともにすべての行動がターン制になっているので、無駄な行動はできるだけ避けるようにしよう。

上画面



⬅まわりの様子はもちろん、パーティメンバーのパラメータや満腹度が表示される。

下画面



⬅ダンジョンのマップや現在地は下画面に表示。マップとフィールドが別画面なので見やすい。

ターンバトル制



⬆1マス移動すると敵も1マス移動する。動きたくないときは武器を振るなどの行動をしよう。

満腹度に注意！



⬆FPの最大値は100だが、アイテムの使用で一時的に最大値を上昇させることも可能だ。

ダンジョンで待ち受けるのは……？

ダンジョンにはモンスターや罠はもちろん、宝やあっと驚くイベントが待ち受けているぞ。また、ダンジョンは入るたびに各フロアの構造だけでなく、階層ごとのつながり方までもが変化する。そのため同じダンジョンでも入るたびに異なる攻略法が必要になってくるのだ。ただダンジョンを出てもレベル1に戻ることはないので、繰り返し挑戦すれば攻略できるはずだ。



⬅アリの巣構造のダンジョンの階層は毎回変化するが、砦を築くことで固定化させることも可能だ。



⬆『不思議のダンジョン』シリーズでおなじみのモンスターハウス。モンスターに囲まれてあわててしまいがちだが、落ち着いて行動しよう。



⬆ダンジョン探索中にショップを発見！　もし不足しているアイテムがあれば補充したいところだが……。



ダンジョンは入るたびに変化

入るたびに変化するダンジョンは『不思議のダンジョン』シリーズではおなじみ。ダンジョンの構造だけでなく、階段やアイテムの位置も毎回変化するぞ。ただし、出現する敵の種類や強さは決まっている。



⬆パーティメンバーは黄色、敵は赤、宝は水色の点で、階段はオレンジで表示される。青い部分は踏破した通路、緑の部分は水路だ。

ポイント2 冒険の舞台は琥珀色の世界樹が望める街アスラーガ!

本作の舞台となるのはアスラーガの街。街にはさまざまな施設があるが、最初は行けるところも限られているうえ、パーティを編成することもできない。第1迷宮をクリアすることで最大4人のパーティを編成できるようになり、行ける場所も増えるのだ。その後もゲームを進めていくことで行ける場所は増えていくぞ。



⬅訪れることでイベントが発生する場所には、ふきだしが表示される。街に戻ったら忘れずにチェックしておこう。



➡砦を建設できるようになると、冒険を進めながら、パーティに加えられなかったメンバーも同等に育成可能になる。

冒険者ギルド



街に到着後、まず訪れることになるところ。最初はギルド長と会話することしかできないが、やがて冒険者の登録や編成などができるようになる。



⬆「冒険者の登録」を選択することで、好きな職業のメンバーを登録することができるぞ。

旅籠かすみ屋

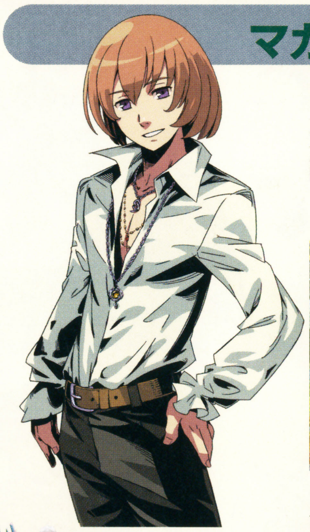


かすみが女将を務める宿屋。アイテムやお金を預けることができる。貴重品は忘れずに預けておきたい。また、冒険のセーブもここで行う。



⬆満腹度とHPが回復する「かすみのお弁当」をくれることもあるぞ。

マガンの家



街の代表者であるマガンがいる。特定のモンスターの退治や迷宮で行方不明になった人物の救出などのミッションを受領することができる。



⬆「街の発展計画」に寄付をすると、ギルドに登録できる人数を増やすこともできるぞ。

食堂琥珀軒



子連れ店主のニラルダの手料理が味わえる。料理を食べることでパラメータが一時的に上昇することも。またクエストを引き受けることも可能だ。



⬆「食堂の客」を選択すると、自分たち以外の客の様子や会話を確認できるのだ。

ダンジョンの中にもショップがあるぞ



前のページでも触れているが、ダンジョン内にもショップがある。割高だが、めったに手に入らないレアなアイテムを売っていることもあるので見かけたら要チェック。



⬆買いたいアイテムをとってお金を払おう。会計を済ませずにショップを出ると……。



ポイント3 不思議のダンジョンに挑戦するパーティは自由に編成可能！

ダンジョンに挑戦するパーティはプレイヤーが自由に編成できるのだ。職業は10種類から選択でき、外見は色を含めて８種類から選ぶことが可能。パーティの人数は１人から４人の範囲で自由に決めることができるぞ。





⬆基本的に自分が操作できるパーティメンバーはリーダーだけだ。ほかのメンバーを操作したいときはリーダーを変更しよう。リーダー変更はいつでもできるぞ。

⬅パーティの編成は街にあるギルドで行う。街に残ったメンバーにも、経験値が入るようになっている。防衛隊として砦に派遣すれば、街に残るより経験値が多く入るぞ。



最初はソードマンのみ!!

ゲーム開始時に選べるのはソードマンのみ。しかも1人でダンジョンに挑戦することになる。最初のダンジョンをクリアするとギルドを立ち上げて、好きな職業の冒険者を登録できるようになるぞ。



⬅外見と色は選択可能。能力に差はないぞ。

職業は全部で10種類



ソードマン

剣や突剣で近接攻撃を行う肉体派。強力な剣術スキルを覚えることができる攻撃の要だ。



パラディン

攻防の両面に優れた聖騎士。高い防御力で仲間を守る盾役ともいえる存在。



ガンナー

銃器を使った遠距離攻撃が主体。敵が接近してくる前に攻撃可能だが、接近戦は苦手だ。



ルーンマスター

大気中の元素を操る術師。物理攻撃が効かない敵との戦闘には欠かせない存在といえる。



メディック

傷ついた仲間を治療する医術師。パーティに１人は欲しい回復役だが攻撃力はまあまあ。



ダンサー

踊ることで仲間にさまざまな効果を与える踊り子。倍速行動も頼もしい。攻撃力と防御力はそこそこ。



カースメーカー

禁断の呪術で敵を状態異常に陥れることができる。弱体特化型の術師なので個人戦は苦手。

序盤では登録できない職業

この3つの職業はギルドを立ち上げた時点では登録できない。何か条件を満たす必要があるらしい。



シノビ　プリンス/プリンセス　ブシドー

独占スクープ!?

強敵！ D.O.E!!

D.O.E

なんと『世界樹の迷宮』でおなじみの強敵≪F.O.E≫が、本作では脅威の存在≪D.O.E≫となって登場することがあきらかになったぞ！ まさにスクープといってもいいだろう!! このD.O.Eはダンジョンの奥深くに突然出現したかと思うと、そこにとどまることなく地上にある街アスラーガへと向けて進撃してくるというのだ。通常のボスモンスターとはまるで違うこの超強敵について、現時点で判明していることを編集部が独自にまとめたのでゲームをプレイする際の参考にしてほしい。



D.O.Eの脅威!! 街が破壊される!?



D.O.E出現!!

⬅ダンジョンの探索中、すぐ近くにD.O.Eが出現したぞ！ HP・TPが満タンだとしても正面からぶつかっては苦戦は必至。うまく立ち回りたい。



➡ダンジョン内で一度D.O.Eと遭遇してしまうと、次々とダンジョンの通路を破壊しながらパーティを追跡してくるのだ。振り切るか、迎え撃つか……キミならどうする？

冒険者を追跡してくるぞ

D.O.Eはダンジョンの階層を越えて移動するだけでなく、何もせずに手をこまねいていると街のある地上にまで出てきてしまうことがある。もし、D.O.Eが地上に到達してしまうとアスラーガの街にある施設が多大な被害を受けてしまうぞ。そうなる前に何としてもくい止めたいところだが、そう簡単にはいかない。何しろD.O.Eはダンジョンの最下層にいるボスモンスター並に手ごわいのだ。だが、対抗手段がまったくないというわけではないぞ！

D.O.Eとは？

ダンジョンマップに通常の敵とは異なる赤いシンボルで表示され、地上へと向かって移動・攻撃してくる強敵。その戦闘力は桁違いだ。



街に被害が……!!

⬅ついにD.O.Eが地上に到達してしまった。どうやら街の施設に被害が出たようだが、どうなってしまうのだろうか？

ボスモンスター





⬆ボスモンスターはダンジョンの最下層で冒険者を待ちかまえている。手ごわいが、きちんとレベルを上げて挑めばそれほど手こずることはないだろう。



砦を建設して街を守れ

砦を建設し防衛隊を派遣しておけば、D.O.Eが砦へ侵攻したタイミングで防衛戦が開始される。まずは砦を建設することから始めよう。



⬅防衛隊とパーティが合流できれば、最大8人が防衛戦に参加。

第2特集

蔵出し！ セカダン設定資料館

開発中に長谷川薫さんの手によって描かれたキャラクター原画などを、たっぷりとお見せするこのコーナー。本作のディレクターである横路ゆかりさんのコメントも掲載しているぞ！

職業イラスト 制作中Ver.大公開!!

各職業のポーズや細部のパーツは、さまざまな試行錯誤がなされたようだ。実際のゲーム画面や、P.8に掲載されている完成版のイラストと見比べてみよう！



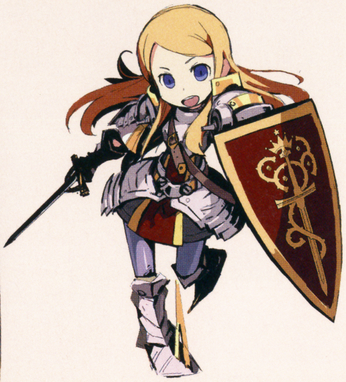
ソードマン

⬆横路ゆかりさんによるデフォルメイラストの設定画。



パラディン

➡躍動感あるパラディン。カメラ目線もバッチリ決めている。



⬆完成版に似ているけど、表情がちょっと違う。どこかわかるかな？

ガンナー



➡横路さんによるデフォルメ版のガン子。全部の職業が見てみたい!!



⬆口を閉じて、ちょっとりりしい感じの表情。





⬆➡完成版に比べると表情が柔らかで、受ける印象がずいぶん違う。

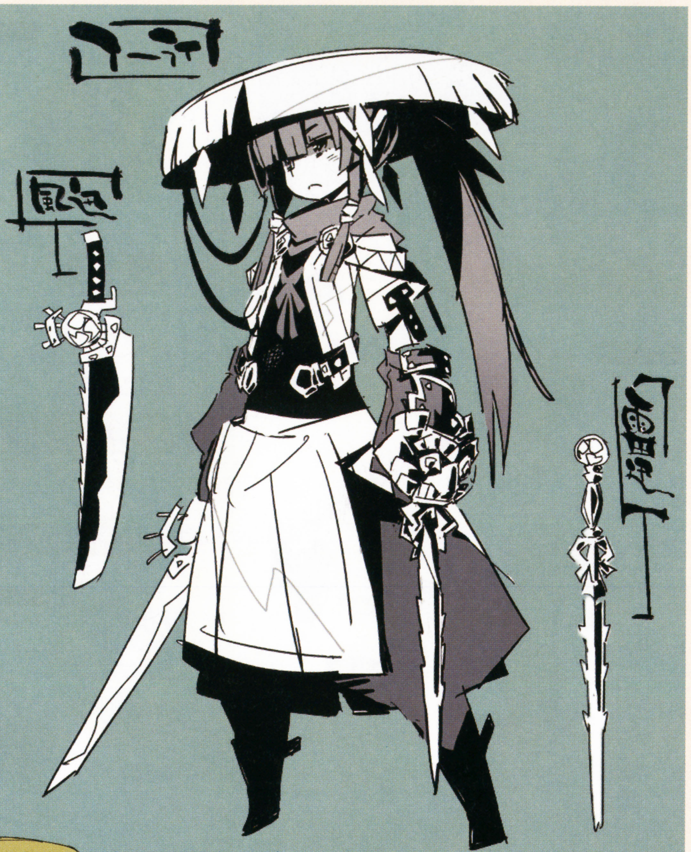
カースメーカー



➡正面からじっと見つめるアングル。威圧感がある？

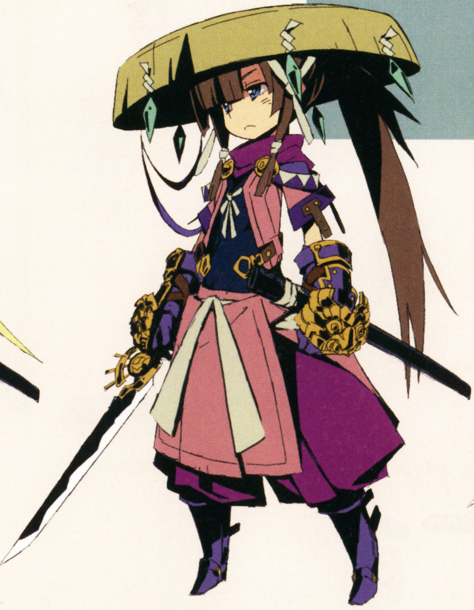
フーライ

➡髪の長いほうのフーライのデザイン原案は、『世界樹の迷宮』のキャラクターデザインでおなじみ日向悠二氏の手によるものだった!!



日向悠二氏の描いた原案イラストを発見!!







⬆髪の短いフーライは長谷川薫さんのデザインだ。『セカダン』で初登場の職業だけあって、彩色や装飾は細かく調整されたようだ。

横路's Voice

職業の特徴を表した衣装デザインとポーズ。剣士系は戦う、盾役は盾が目立つ、術師系は技発動をイメージなど、職業ごとの特徴が出るように設定されている様子が分かります。

フーライは不思議のダンジョンの探索が得意な新しい職業です。笠は風来の者のアイデンティティー。『風来のシレン』のキャラクターデザイナーの、長谷川薫さんが描いて下さった正真正銘のホンモノです！

3Dキャラクター設定画

実際のモデルと一緒に、３Ｄモデルの設定原画を全職業ぶん一挙公開!! デフォルメキャラクターではあるけれど、細部のデザイン指定の多さは職業イラスト以上だ。

ソードマン（A）



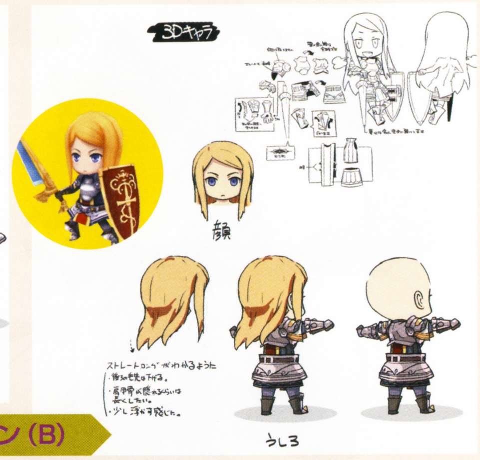
ソードマン（B）



⬆ソードマン（B）は、いちばん最初に3Dモデルが作られたキャラクターだ。



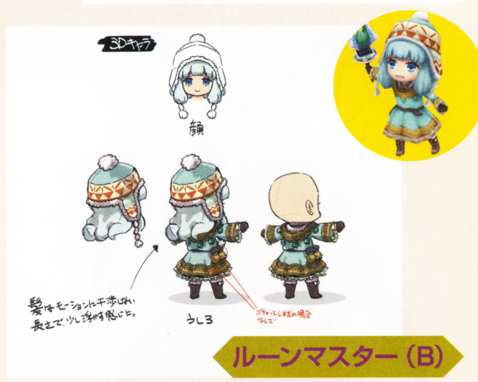
パラディン（A）



パラディン（B）

ルーンマスター（A）





ルーンマスター（B）



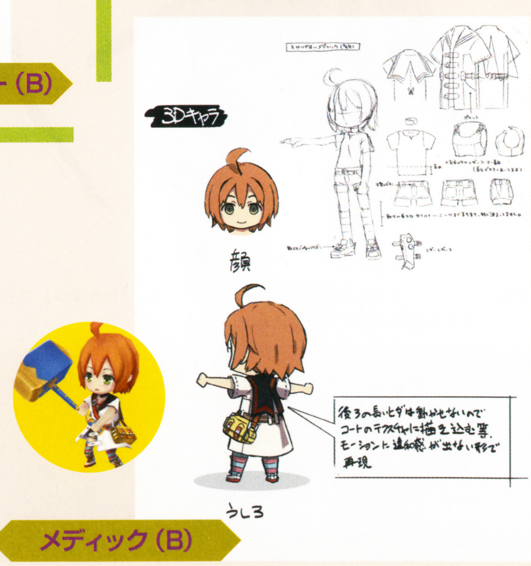
メディック（A）

ガンナー（A）





ガンナー（B）

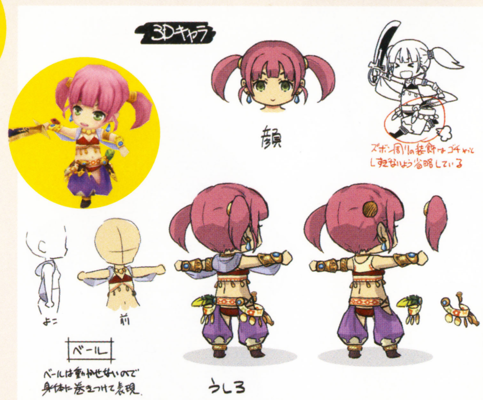


メディック（B）



ダンサー（A）

ダンサー（B）



シノビ（A）



シノビ（B）



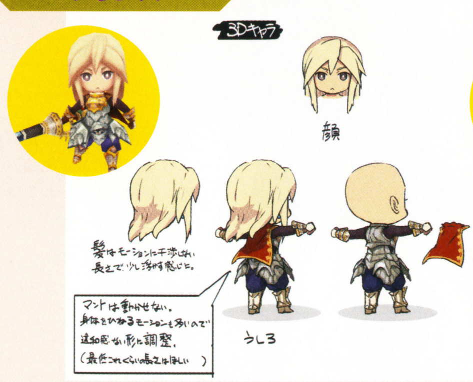
カースメーカー（A）





カースメーカー（B）

プリンス



プリンセス



フーライ（A）



フーライ（B）



横路's Voice

3Dモデルのデフォルメはスパイク・チュンソフトのデザイナーさんが制作をしました。背面のデザインの設計や、顔、髪型を頭身に合うバランスにしてキュートにまとめられています。昔なつかしい2Dドット絵風の頭身です。デフォルメデザインも巧みですが、この設定画のイメージをそのまま3Dモデルで再現されたモデリングセンスも素晴らしいです。

NPC設定画

アスラーガの街や迷宮の内部では、さまざまなキャラクターが冒険者たちを手助けしてくれる（なかにはしてくれない奴もいる？）。彼らの設定原画を見ていこう。



ナンダーナ

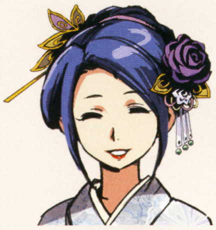


デザイン案

横路's Voice

NPCはキャラクター原案も長谷川薫さんが担当しています。長谷川さんはとても丁寧で温厚なので、どことなくキャラクターにも長谷川さんの人柄が表れているように思います。アスラーガは新しくできた街で色々な国から人が集まっていますので、NPCにも様々な文化様式や異国の情緒があふれています。ちなみに、NPC（ノン・プレイヤー・キャラ）とは、街などで出会う人たち、プレイヤーが操作をしない人物たちのことですよ。

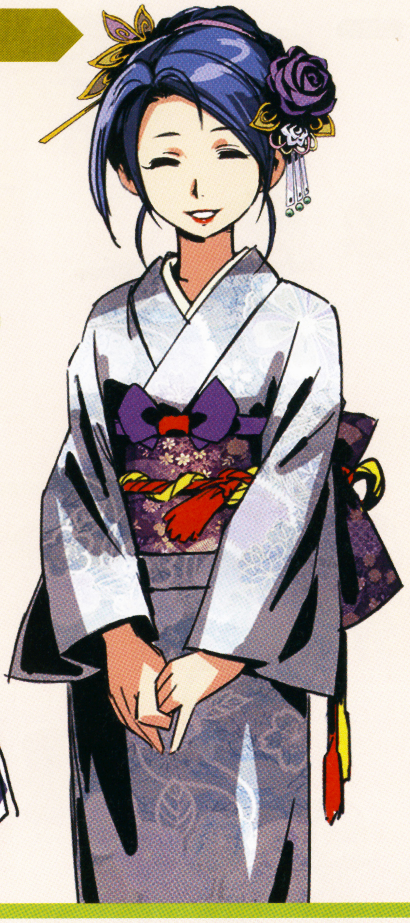
かすみ



髪型設定

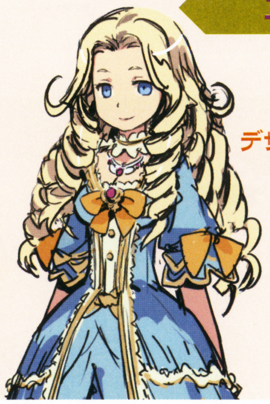


➡開発初期のラフ画。完成版に比べると着物やかんざしがきらびやかで、とても艶っぽい。



エリザベス





デザイン案

⬇横路さんが初期に描いたエリザベスの設定原画。当初、髪型は縦ロールではなかったようだ。



ニラルダ



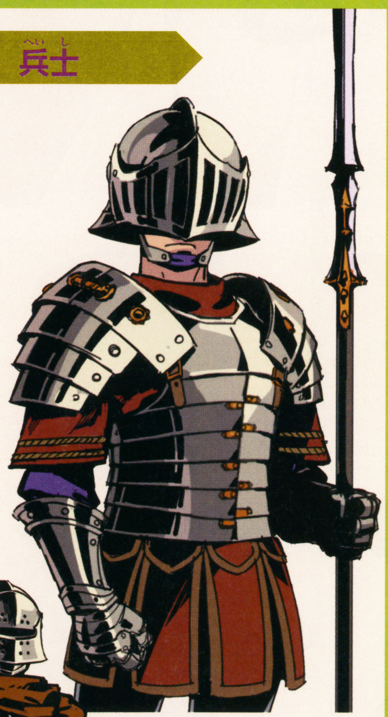


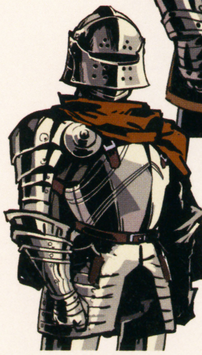
ギルド長



デザイン案

兵士

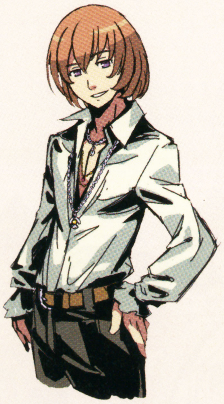




デザイン案

マガン

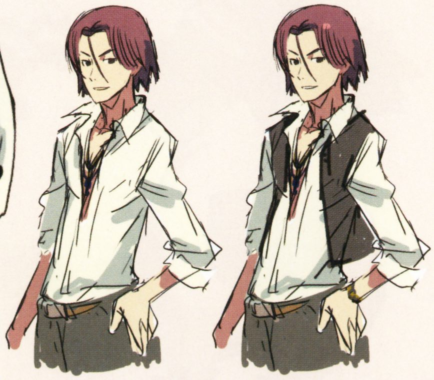




デザイン案

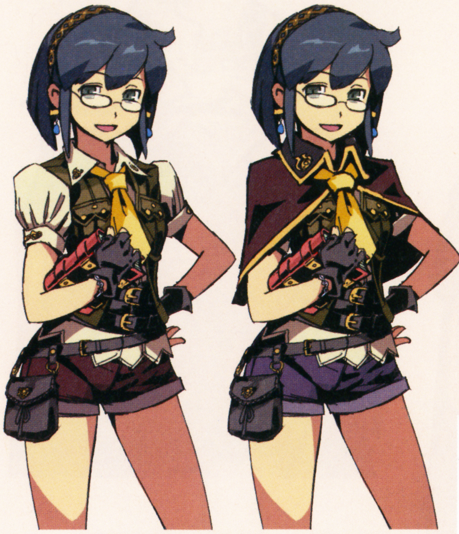


表情案



⬆ラフスケッチ。完成版と変わらずイケメンだけど、髪型のせいかキザなキャラクターに見える？

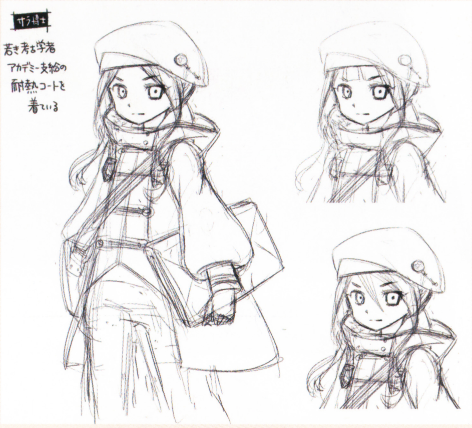
サラ



⬆サラのデザインはかなり難航したようだ。髪型や服装はもちろんのこと、メガネやゴーグルの有無でいろんなバリエーションが描かれた。うーん、メガネをかけたサラは委員長っぽくていいね……。



髪型案



➡こちらは、開発初期に横路さんが描いたサラ。フィールドワークに備えてか、耐熱コートを着ている。





デザイン案

サーシャ





デザイン案



表情案

船長

デザイン案



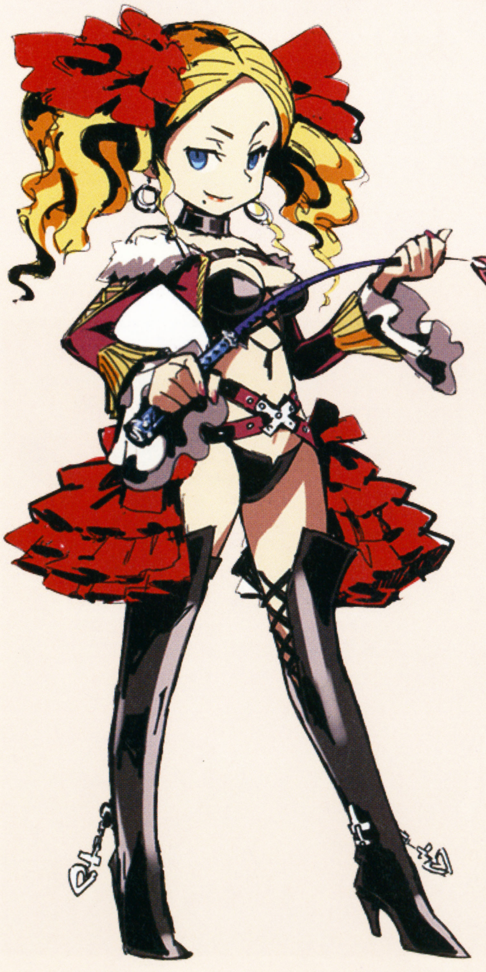


横路's Voice

サラは、教授なのに迷宮にも出かけて行くというアクティブなインテリです。開発の初期に思い浮かべていたイメージは、女性版インディアナ・ジョーンズでした。

リズリーは不思議のダンジョンに現れる「赤獅子商店」の店主で、サーカスの猛獣使いをイメージしてデザインされました。ムチを持っていることもあり、『世界樹の迷宮』のダークハンターのテイストも加えられた秀逸なデザインに仕上がっていると思います。キャラクターデザインの長谷川さんは多彩なデザインセンスと巧みな技術を持った素晴らしい方なので、お仕事をお願いするのが難しいタイミングも発生するのですが、今作のキャラクターデザインの制作時期に奇跡的にまとまった時間が確保できて、沢山のキャラクターを描いて頂けました。ラフイラストの段階でかなり完成イメージに近い様子から、とても丁寧に『世界樹の迷宮』のキャラクターたちを描いて下さったことが伝わってきます。

リズリー



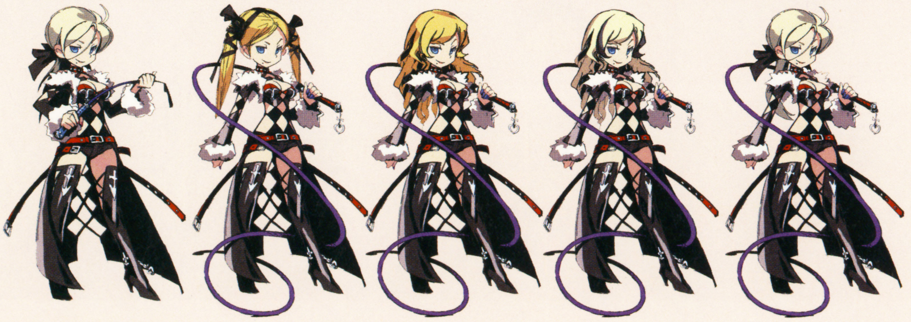
細部設定





⬆リズリーはダンジョンでも登場するため、冒険者たちと同じく3Dモデルもデザインされている。

デザイン案



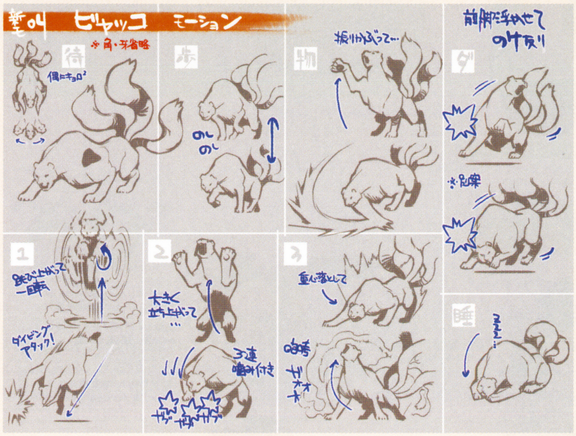
モンスター設定画

モンスターは側面図や背面図に加えて、各種アクションの設定画も描かれた。モンスターが眠っているときの絵は、『世界樹』プレイヤーにとっては新鮮だね!!

青陽炎の白虎



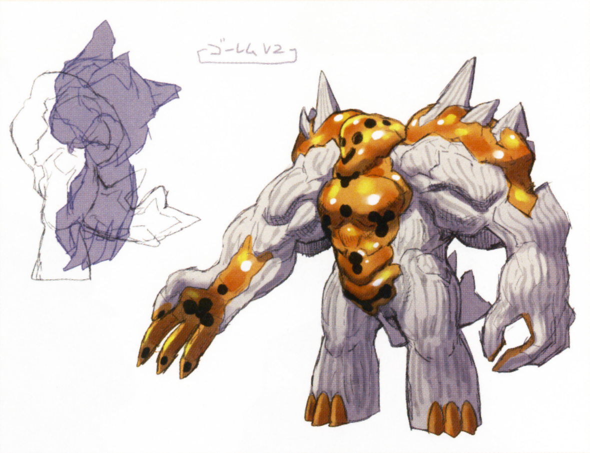
攻撃動作設定



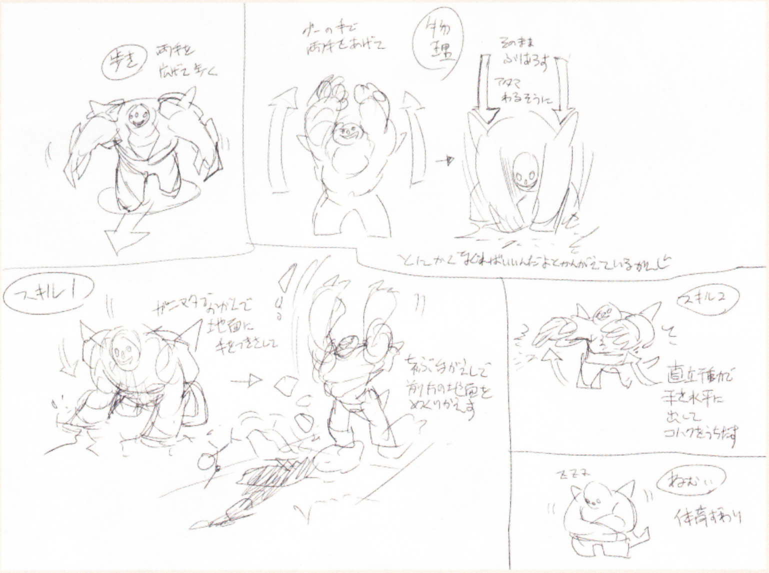
剛腕の石灰魔人

背面設定



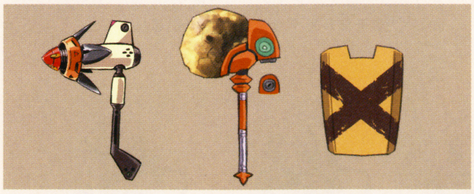


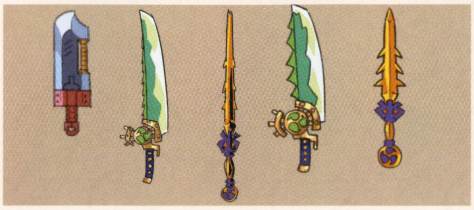
攻撃動作設定

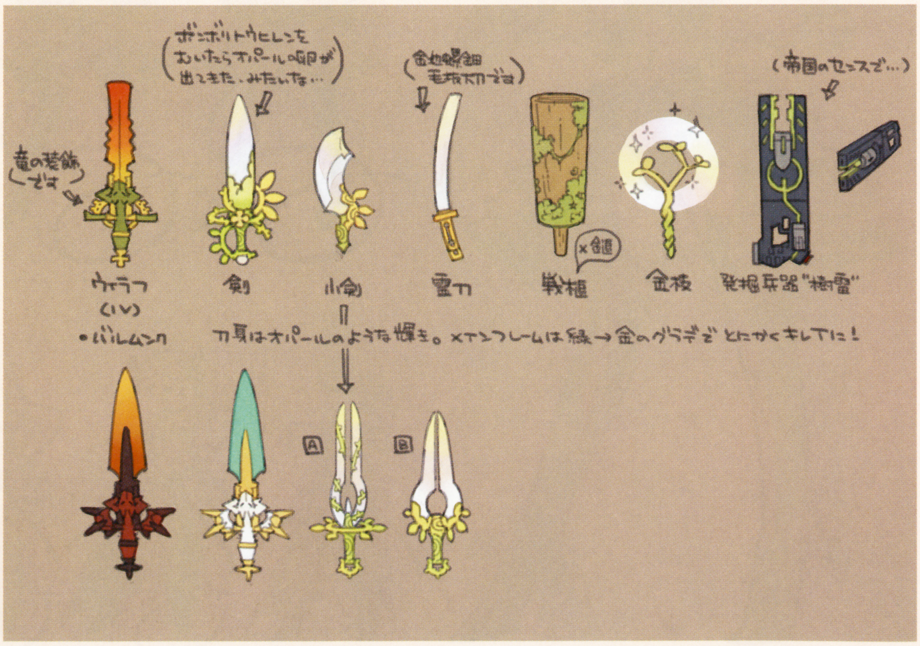


装備品設定画

これまた『世界樹』プレイヤーにはちょっと珍しい、武器の設定原画。実際にゲームで手に入れて、どこまで再現されているのかを確認してみよう。



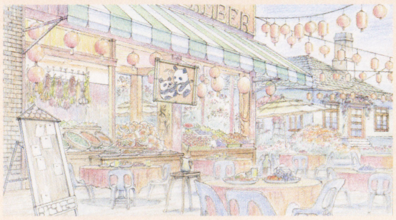




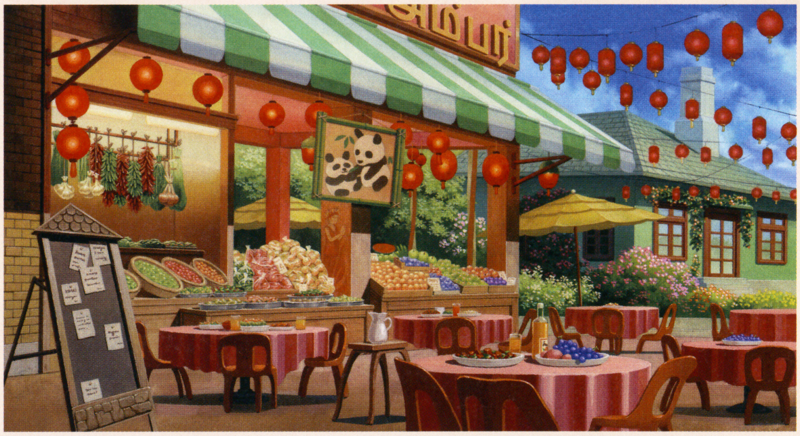
背景設定画

最後にお見せするのは、ゲーム中に表示されるBGや、世界観を伝えるために描かれたイメージアートの数々。ラフスケッチも合わせて掲載するので、見比べてみて!!

食堂琥珀軒



ラフVer.



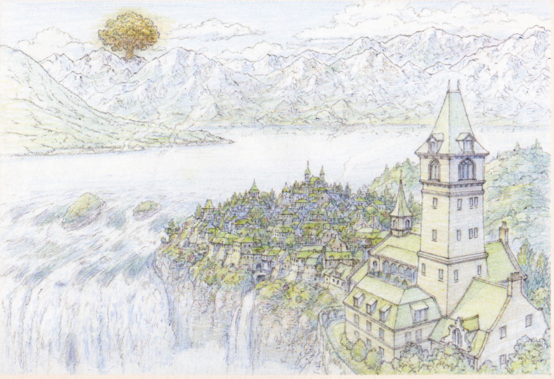
第1迷宮



ラフVer.



イメージアート



ラフVer.



横路's Voice

新しい冒険の舞台アスラーガのボスは、今まで誰も出会ったことが無いモンスターです。長澤真さんのデザインです。ここに紹介しているモンスターは一部ですので、ゲームの中での出会いをどうぞお楽しみに！　背景美術は『世界樹の迷宮Ⅳ』から続投の山本二三さんです。色鮮やかな世界が冒険者の訪れを待っています。今作では『世界樹の迷宮』シリーズに登場している武器と盾も、キャラクターに合わせて初めてビジュアル化しています。イメージアートは開発初期のアスラーガ地方で、見える景色が本編と少し違いますが、高地の山岳地帯にあるというイメージは同じです。

HOW TO WIN

ニンテンドー3DS

3歩先行く！超プレイレポート

世界樹と不思議のダンジョン



フェニックス中村

みなさん、こんにちは！かつて『トルネコの大冒険』の攻略記事を担当していたこともある私フェニックス中村が、このたび復活版の攻略記事に抜擢され不死鳥のごとく蘇ったぜ！23年ぶりだが、気合を入れて『世界樹と不思議のダンジョン』のプレイレポートをお届けする！

3DS	アトラス	¥6,980（税別）	発売中	ダンジョンRPG	1人用	セーブ可

何万回でも潜ってやるぜ!!



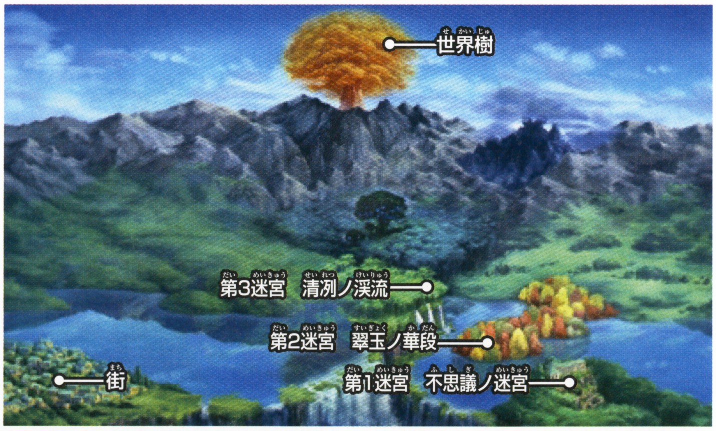
不思議のダンジョンをめざして冒険者たちが集まる「アスラーガ」。この街では冒険者を登録しないと何も始まらない。はじめに選べる職業はソードマンのみ。名前を決めて冒険のスタートだ！

さあ！冒険の始まりだ!!



➡琥珀色の巨大な世界樹を目当てに観光客も集まっているようだが、ベテランの気球艇操縦士でも空からは近づけないらしい。

これがアスラーガ





中村'sチェック

不思議のダンジョンの仕組みを把握しよう

ダンジョンは、部屋と通路が組み合わさったまさに「アリの巣構造」。しかも、入るごとに中の構造がランダムで変化するというのだ。全滅してしまうとアイテムやお金を失ってしまうので、ダンジョンに潜るたびに街への戻り方を考えておく必要がありそうだ。街に戻る際は、B1Fまで引き返すか、アリアドネの糸を使うのが基本になるだろうな。

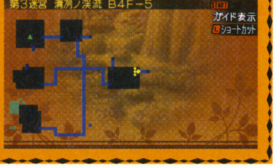
不思議のダンジョンの仕組み

ダンジョンの構造	・ダンジョンに入るたびに構造がランダムで変わる ・1つでも砦を建設するとダンジョンの構造が固定化される
街に戻る方法	・B1Fにある街に戻る階段を上る ・最下層や砦にある樹海磁軸を利用する ・アリアドネの糸を使う（使用不可のフロアもある）
全滅時に起きること	・アイテムと素材をランダムで失う（貴重品は失わない） ・所持金がダンジョンごとの割合で減る ・装備中の武器&防具をランダムで失う ・各キャラクターのレベル、習得済みのスキルは維持される



⬅迷宮マップには訪れた階層のみが表示される。その先は行き止まりか、それとも最下層へ到達できるのか。

一寸先もわからないランダムダンジョン



➡フロアマップが表示されるのは通った通路と部屋のみ。階層を行き来すると表示がリセットされる。

イラスト／杉山真理



1回目 不思議ノ迷宮 4階層

試験だと？　やってやろうじゃねえか!!



街に着いて早々、ギルド長により第１迷宮の最下層まで行ってこいとの指示。ギルドを立ち上げるための試験のようだな。とはいってもダンジョン内での操作を覚えるためのチュートリアルになっているから気負わず行こうぜ！　迷宮は最初からマップが表示されているし、ギルド長の冒険指南に従っていれば楽勝でクリアできるはずだ！



⬆気球艇でダンジョンの入り口まで連れて行ってくれるらしい。感謝感激だぜ！

今回探索したダンジョン



B2F−4

階段を下りたフロアで２匹の敵が待ち構えているじゃないか。ギルド長の指南で、その場から動かずにスキルを覚えてから戦えと。ポイントをダブルストライクに注ぎ込むぜ！

B1F−4

まずはアイテムを入手する方法か。落ちているマスに移動するだけだから簡単だな。あれ、Ⓑボタンを押していると拾えない！



⬅装備をしないと意味がないぞ。武器や防具を拾ったら今の装備より強いかどうかチェックしておくんだ。

ビ……ビビッてねえし!!

敵とのご対面。敵の接近を待って先に攻撃するのがポイントだ。怖がっているわけじゃないぞ！



HPが減ったら回復だ!!

ＨＰを回復する手段は、回復アイテムを使うか自然回復を待つのが基本らしい。足踏みはその場でターンを進めて自然回復を速めてくれるようだな。時間の経過も速いからＦＰ（満腹度）の減りも速いぞ！



⬆自然回復を待ってられないときは躊躇なくアイテムを使え！　倒れたらなくなってしまうから使わないと損！

ダッシュ移動で突っ走る!!

ダッシュ移動は一瞬で長距離を移動できるけど、移動したぶんだけＦＰも一気に減るのか！　ＦＰに余裕があるときに使おう。



⬅ＴＰとＦＰが回復する琥珀床を見つけたら踏んでおくのだ。踏めるのは１人だけだぞ。

B2F−5

B3F−4から階段を上ると行き止まりのフロアに到着。「行き止まりといえばアイテムの宝庫」という持論をもとに探索していると、奥でバックラーを発見！

B4F−4

最下層には、街に戻れる樹海磁軸があるらしい。第１迷宮は楽に最下層まで到達できたけど、先のダンジョンになるとそうもいかないかも!?　アリアドネの糸は持っておいたほうがいいな！

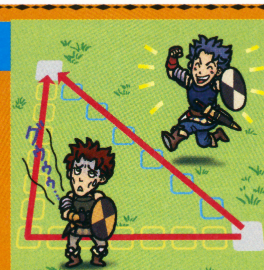


⬆赤紫に光っている場所が樹海磁軸だ！



中村'sチェック
ナナメ移動はとっても大事

斜め上のマスに移動する際、ナナメ移動を使うと横→上と移動するよりも２分の１の歩数ですみ、ＦＰ減少量も半分になる。Ｒを押しながらアナログパッドを入力すると確実にナナメ移動ができるので、広いフロアを探索するときはこまめに活用しよう。その場でキャラの向きを変えたいときは、Ｙを押しながらアナログパッドを入力するといいぞ。



第1迷宮の出現モンスター



シンリンチョウ					
タイプ			出やすい階層		
インセクト			B1F～B4F		
スキル			ドロップアイテム		
よめない動き			リンプン		
			極薄の羽根		
耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	弱点	通常	通常	通常	通常



グラスイーター					
タイプ			出やすい階層		
インセクト			B1F～B4F		
スキル			ドロップアイテム		
飛び蹴り			飛蝗の脚		
			飛蝗の大顎		
耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	通常	通常	通常



森ネズミ					
タイプ			出やすい階層		
アニマル			B1F～B4F		
スキル			ドロップアイテム		
必殺の前歯			ネズミの前歯		
投げ付け			ネズミの皮		
投げ返し					
アイテム移動					
耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	通常	通常	通常



アスラーガの街

サポートしてくれる施設がありがたい！



街に戻ったのでいよいよギルドの立ち上げだ。ギルド長の指示に従ってギルド名を決めたあと、冒険者を選択するという流れで進める。ここで複数のキャラを選んでもいいし、１人も選ばず自分で登録するのもアリだな。私は自分で名前を決めたいから断然後者！　キャラの能力はどちらも同じようだけど……ギルド長が用意してくれたキャラも自分で登録したキャラも最初に装備しているのは武器と防具を１つずつだ！　装備を売っている施設はどこだー!!



⬅ギルド長が用意してくれたメンバーは、各職２人ずつ選べるぞ！



➡ブラストスキルを習得。パーティの全体指示をするスキルだ。

冒険者ギルド

私が最初に組んだパーティは、接近戦が得意な職業ばかりを集めて、回復も必要だろうということでダンサーを投入！　どうだ、見るからに強そうだろ！



最初に選べる7つの職業はこれだ!!

残り3つの職業はP.27



スキルポイントを振り分けて成長させる

各職業のスキルは、１Ｐでも振り分ければ習得できるんだ。スキル名の隣の数値は、スキルポイントを振り分けられる最大値。キャラのレベルを上げたり、スキルポイントを割り振っていくと次のスキルが開放されるぞ！



⬅どのスキルを優先して覚えるかによって同じ職業でも個性がでるんだぜ！

ソードマン



FPが減少する歩数　約8.0歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master	
剣士の心得 1		剣士の極意 1		剣士の悟り 1	
ダブルストライク 3		ラウンドソード 5		ソードテンペスト 8	
		ペネトレイト 5		ハヤブサ突き 8	
ヴァンガード 3		先駆けの功名 3	リンクフレイム 8	リンクプラス 3	リンクマスタリ 3
物理攻撃ブースト 10			リンクフリーズ 8		
物理防御ブースト 3		パワーブレイク 5	リンクサンダー 8		
鉱物学 10		マインドブレイク 5			

パラディン



FPが減少する歩数　約6.3歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master	
聖騎士の心得 1		聖騎士の極意 1		聖騎士の悟り 1	
HPブースト 5		加護 5	背水の守護 5	決死の覚悟 7	
挑発 5		ディバイドモード 5		陽動作戦 5	
シールドスマイト 5		シールドバッシュ 8		フルガード 5	
物理防御ブースト 10		ファイアガード 5		マテリアルガード 5	
リフレッシュ 3		フリーズガード 5			
鉱物学 10		ショックガード 5			

ガンナー



FPが減少する歩数　約10.0歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master	
銃士の心得 1		銃士の極意 1		銃士の悟り 1	
銃マスタリ 8		ダブルアタック 5	掃射 5	跳弾 8	
		ウィークショット 5	精密射撃 5	ライフルショット 8	
レッグスナイプ 3	アームスナイプ 3	ヘッドスナイプ 5		ブレイクショット 3	チャージショット 3
		フレイムショット 8			
ドラッグバレット 3		アイスショット 8			
樹木学 10		サンダーショット 8			

旅籠かすみ屋

旅籠屋とは、いわゆる預かり所だ。着物姿がよく似合うお色気むんむんの女将が出迎えてくれるんだぜ！　どうだ、身も心も預けたくなっただろう？　所持しているアイテムやお金はダンジョンで全滅したときに失ってしまうから、残しておきたいものは美人女将に預けておけよ！



⬆最初に訪れたときにアリアドネの糸を3個もらえる。持っていくのは1個で十分だからさっそく預けよう！

ダーナ直売店

ダーナ直売店は、装備やアイテムを購入したり売却したりできるショップ。今は最低限のものしか売っていないが……ダンジョンで入手した素材を売却すると品ぞろえが増えていくのか！



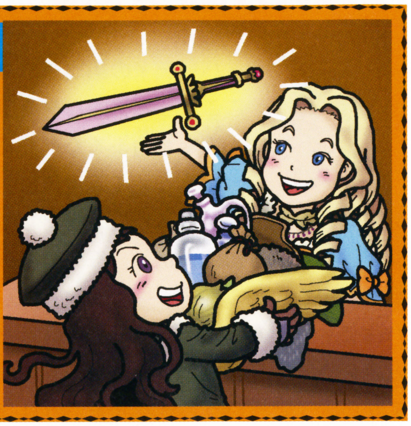
⬅ダンジョンに行く前にダーナ直売店に寄って装備を整えよう！



中村'sチェック

素材を集めて売りまくろう!

ダーナ直売店の商品は、プレイヤーが売却した素材によって増えていくんだ。売却した素材はストックされていき、装備を購入する際に必要な素材が消費される。商品リストには表示されているが、素材が足りずに購入できないという状況もあり得るわけだ。序盤はとにかくいろいろな素材を集めて売りまくり、商品を増やしていくといいぞ。そのあと購入したい装備の素材をチェックしてそれらを入手できるダンジョンに潜り、特定の素材を持つ敵を狙って集めていくのがかしこい利用方法だな。



ルーンマスター

FPが減少する歩数　約10.0歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master
印術師の心得 1		印術師の極意 1		印術師の悟り 1
火球の印術 5		爆炎の印術 5		劫火の大印術 8
氷槍の印術 5		凍牙の印術 5		吹雪の大印術 8
雷撃の印術 5		稲妻の印術 5		天雷の大印術 8
ルーンの輝き 3		ルーンの盾 5	ルーンの導き 5	印術マスタリ 8
TPブースト 5		TPカット 3	属性攻撃ブースト 5	
薬草学 10				

メディック

FPが減少する歩数　約15.5歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master
医術師の心得 1		医術師の極意 1		医術師の悟り 1
ヒーリング 5		フルヒーリング 3	パーティヒール 8	オートヒール 8
		リザレクト 5		オートリザレクト 8
リフレッシュ 3	トリート 3	一斉救護 3	フルリフレッシュ 3	
集中治療 3		TPブースト 10		ヒールマスタリ 5
ヘヴィストライク 5		スリープブロー 8		スタードロップ 8
薬草学 10				

ダンサー

FPが減少する歩数　約8.0歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master
踊り子の心得 1		踊り子の極意 1		踊り子の悟り 1
リジェネワルツ 5		フレッシュワルツ 5	ヒールダンス 8	ワイドダンス 3
アタックタンゴ 5		ガードタンゴ 5		エナジータンゴ 5
カウンターサンバ 5		チェイスサンバ 5		トリックサンバ 5
扇の舞 5		剣の舞 8		困惑の舞 8
		AGIブースト 8		ファストステップ 5
		ブラストセーブ 3		
樹木学 10				

カースメーカー

FPが減少する歩数　約20.0歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master
呪術師の心得 1		呪術師の極意 1		呪術師の悟り 1
力祓いの呪言 8		軟身の呪言 8		呪言マスタリ 8
毒の呪言 5		睡眠の呪言 5		罪咎の呪言 5
封の呪言：上肢 5	封の呪言：下肢 5	封の呪言：頭首 5		
のろいのことば 8		ペイントレード 5		ペインストーム 3
		畏れよ、我を 5	命ず、自ら滅せよ 5	命ず、輩を喰らえ 5
				命ず、言動能ず 3
薬草学 10				



1回目 翠玉ノ華段 7階層

強そうな職業を集めたが攻撃がかみ合わねえ



パーティの編成もしたし、ここから本格的なダンジョン探索が始まるわけだ。装備もそろえて万全の態勢でいざ第2迷宮へ！　念入りに準備をしてダンジョンに潜ったはずが……モンスターと戦闘をするたびに感じる違和感。しばらくパーティ全体の動きを見てみると、ほとんど自分の操作しているリーダーしか攻撃してない！　どういうことなんだこれは!?

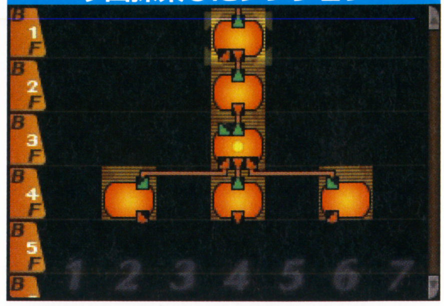
B3F-4

戦闘がうまくいかない原因が判明！　リーダー以外のキャラがなかなかモンスターと隣接状態になれない。リーダーが先頭でほかのキャラがあとからついてくるように動くから追いつくまでリーダーしか攻撃できないわけか。こいつはとんだ盲点だ……。うおおお、挑発を使ったパラディンが倒されてしまった！　モンスターに付いた不気味なアイコンはなんだ!?　めちゃくちゃ強くなったぞ！　一発くらっただけで倒されて……ああ、全滅してしまった。



←仲間が1人でも倒されてしまったら超危険！　凶暴化するのでうまく逃げ切るんだ！

今回探索したダンジョン



第2迷宮の出現モンスター

シャインバード



タイプ	出やすい階層
アニマル	B1F～B6F
スキル	**ドロップアイテム**
コロシップアイ	黄金色の羽
	黄金色の小爪

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
耐	弱点	耐	耐	弱点	耐

爆弾カズラ



タイプ	出やすい階層
プラント	B2F～B4F
スキル	**ドロップアイテム**
自爆	爆弾葛の果皮
	爆弾葛の種

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	強耐	急所	通常

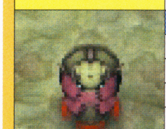
モリヤンマ



タイプ	出やすい階層
インセクト	B3F～B4F
スキル	**ドロップアイテム**
惑乱の急襲	大トンボの巣材
正対	感電した複眼

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
耐	耐	耐	通常	通常	急所

ボールアニマル



タイプ	出やすい階層
アニマル	B3F～B6F
スキル	**ドロップアイテム**
体当たり	固い皮
冥土の土産	球状の甲板

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
耐	耐	耐	強耐	通常	急所

ベノムスパイダー



タイプ	出やすい階層
インセクト	B5F～B6F
スキル	**ドロップアイテム**
麻痺糸	粘着質の糸
巻きつく糸	

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
耐	耐	耐	弱点	耐	弱点

その他の出現モンスター

- ●シンリンチョウ（出やすい階層：B1F～B6F）
- ●グラスイーター（出やすい階層：B1F～B6F）
- ●森ネズミ（出やすい階層：B1F～B6F）



アスラーガの街

パーティの構成を見直さないと……



前パーティの反省点は、攻撃がかみ合わなかったこと。前衛はリーダー1人、あとは後衛を入れるのがよさそうだな。後衛はスキル的に相性のいいルーンマスターとカースメーカーで決定。2人は打たれ弱そうだから守りを固めるためにパラディンとメディックを入れる！

2回目に選んだパーティ編成



中村'sチェック

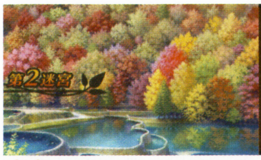


パーティの組み方を伝授!!

パーティを編成する際の一番のポイントは、攻撃役の組み合わせだ。離れた位置から攻撃できる職業を2人組み込んでおけば、スムーズに戦ってくれるぞ。また、職業間の相性も大事。例えば、ソードマンの剣士の心得は、条件を満たすと仲間の物理攻撃力を上げる効果があるから、ガンナーなどと相性がいいわけだ。

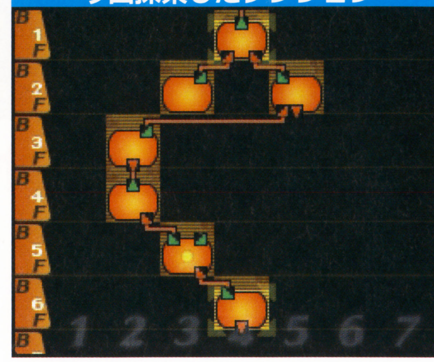
序盤のオススメパーティ構成

ソードマン パラディン	＋	メディック	＋	ガンナー ルーンマスター カースメーカー
上記から1職				上記から2職



2回目 翠玉ノ華段 7階層

今回探索したダンジョン



新リーダーのパラディンでみんなを守る！



パラディンの挑発を使えばモンスターの攻撃をほぼ引き受けてくれるから、パラディンとメディックのコンビがくずされなければ1人も倒されずに探索できるはず。パラディンの防具も買ったし万全だろう！



⬅パーティを守ることに長けた職業のパラディン。強敵と戦うときはぜひ連れていきたい！

B2F－3

何回か戦闘してみた感じだと、パラディンが挑発で粘っている間に後ろの2人がすぐに倒してくれるぞ！　遠距離攻撃は自分で操作すると難しそうだけど、自動で狙える位置に移動してモンスターへの有効な属性を選んでくれるから便利すぎる！



⬅モンスターのいる部屋に入ったら、まず挑発を使ってパーティの安全を確保。



⬆攻撃役の2人を部屋の中に入れてモンスターを攻撃！　挑発が切れたら再発動して安全を維持するんだ！

B5F－3

パラディンをリーダーにしているとどうしても気になること。それは、いつもFPがギリギリ。琥珀床を見つけてはくまなく踏んで、FPがなくなってHPが減ってきたらメディックがヒーリングをかけてくれて、一応は問題なく探索できているが……。



⬅メディックのありがたいヒーリング。お手数かけます！

B6F－4

B6Fにある最下層への階段までたどり着いたけど、TPが消耗し切っているし、アイテムもたくさん抱えているので一度街に戻ろう。ボスは余裕で最下層までたどり着けるようになってから挑むぜ！



⬆さまよう宝箱は、表示されている数字のターン以内に宝箱がある位置まで行くと中身を入手できる。部屋にモンスターがいたら無視して取りに行くのもありだ！



中村'sチェック

通路で詰まったら手動で攻撃！

リーダー以外のキャラは、基本的にモンスターのいる部屋に立ち入らないと攻撃しないんだ。部屋の入り口付近にモンスターが集まってしまった場合、展開床があれば問題ないが、ない場合はキャラを部屋に入れにくい。そのときは、通路にいるキャラとリーダーを交代して遠距離攻撃を仕掛けよう！



HOW TO WIN



アスラーガの街

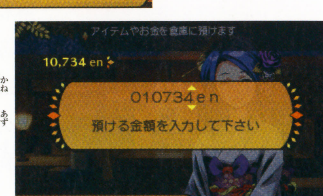
こまめにアイテムを整理したほうがよさそうだな



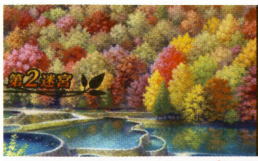
街に戻って持ち物を見てみると、アイテムと素材がギッシリ！　これは失うわけにはいかないので、まずはダーナ直売店に立ち寄って使わなそうなアイテムと素材を売却。続いて旅籠かすみ屋でアイテムとお金を預けて、第2迷宮の探索を再開！　この流れが基本になりそうだ！



⬅ダンジョンを探索すればいくらでもアイテムを入手できる。所持数制限もあるので、どんどん売ってしまえ！



➡お金は預けておくこと。ボス戦で使いたいアイテムや武器を強化するアイテムも候補だ。



5回目 翠玉ノ華段 7階層

いよいよ最下層のボスに挑むぞ！



レベルも上がってモンスターに苦労しなくなったし、Ｂ６Ｆまで楽に行けるようになったんで、今回は最下層のボスにチャレンジ！　プランとしては、なるべくＴＰを温存しながら進むこと。ボス戦で存分にスキルを使いたいからね！

B5F−4

なるべくモンスターと戦わず、下りる階段を見つけたらすぐに次の階層へ。そうしてＢ５Ｆまで順調にたどり着いたけど……やっぱりＴＰは減っていくなあ。



⬆思わぬところでモンスターに囲まれた！　ほとんどのモンスターは部屋にいるが、まれに通路や川を移動してくるので、油断せず遭遇したらすぐに対応するんだ！

B6F−3

最下層は目と鼻の先。ここで重大なことに気づく！　ボス用にとっておいたアムリタを旅籠屋に預けたまま！　ボス戦でＴＰが足りるか不安だが、もうＢ６Ｆまで来てしまったからしょうがない。このまま最下層に突入だ！

B7F−4

剛腕の石灰魔人とご対面。ボス戦では４人を順に操作していく特殊モードになるんだな。それにしてもでかい。こいつに勝てるのか!?

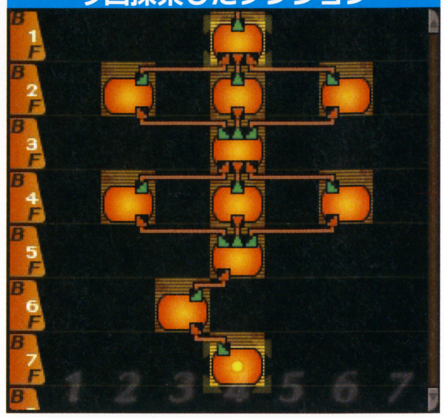
カースメーカーのTPが切れた!!

ボス戦でも挑発を使って後衛２人が安全な位置から攻撃するという戦術が通用するぞ！　途中でＴＰが切れてしまったキャラもいたが、機転をきかせて無事に倒せた！　やったぜ！



⬅ＴＰがなくなったカースメーカーに攻撃用のアイテムを投げさせまくり！

今回探索したダンジョン







⬅ボスのスキルはどちらも範囲攻撃。少し離れてボスの横や真後ろにいるのが安全だ。

タイプ	スキル	
ノーマル	すくいあげ	琥珀弾

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	通常	通常	通常



アスラーガの街

新たな仲間にカンパーイ!!



街に戻ったらマガンの家でミッション達成を報告。新しい３つの職業と食堂琥珀軒も開放されたぞ！

ダーナ直売店

素材を全部売ってみると新装備が追加されたから、貯まったお金でより強い装備を購入！　施設の人との会話でできた「黄泉の粉」。そんな便利なアイテムがあったのか……でも4,357en!!

食堂琥珀軒

マガンの家で薦められたこの施設。ダンジョンに潜ったときに効果のある料理を食べられるようだな。ここでいろんな人から の依頼（クエスト）も受けられるぞ！



⬅琥珀軒に訪れるとサラ迷宮研究所へも行けるようになり、街の施設がすべて開放されるぞ！



中村'sチェック

クエストをこなしてアイテムゲット！

食堂琥珀軒で受けられるクエストをクリアすると、クエストに応じた報酬がもらえる。報酬のなかには、武器を強化するアイテムや各職業の奥義書などもあるので、積極的にこなそう。





3つの新職業がこれだ!!



これまでとひと味ちがう新職業

シノビとフーライは、近接攻撃と遠距離攻撃をどちらもこなせる万能タイプ。プリンス／プリンセスはパーティ全体を強化するスキルを多く持ち、パーティ全体を守るパラディンと対照的な職業だ！

シノビ



FPが減少する歩数 約8.0歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice	veteran		master	
忍者の心得 1	忍者の極意 1		忍者の悟り 1	
潜伏 5	忍法 雲隠 8	忍法 猿飛 8	軽業 8	
忍法 含針 5	忍法 撒菱 8	忍法 水鏡 3	首切 5	
影縫 5	鷹乃羽 8		多元抜刀 8	
	忍法 空蝉 5		抜け駆け 3	変わり身の術 3
忍法 招鳥 3				
樹木学 10	水蜘蛛の術 3			

プリンス／プリンセス



FPが減少する歩数 約15.5歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice		veteran		master
王族の心得 1		王族の極意 1		王族の悟り 1
王たる証 3		エクスチェンジ 8		リニューライフ 8
攻撃の号令 5		ファイアアームズ 5		エミットウェポン 8
		フリーズアームズ 5		
		ショックアームズ 5		リセットウェポン 8
防御の号令 5	リインフォース 5	庇護の号令 5	予防の号令 3	鼓舞 5
樹木学 10		キングスマーチ 5		王者の激励 5

フーライ



FPが減少する歩数 約7.8歩

主に装備できるもの

スキルツリー

novice	veteran		master
風来人の心得 1	風来人の極意 1		風来人の悟り 1
ロックストーン 5	辻風 5		かまいたち 8
封印切 5	昆虫退治 5	竜退治 8	脱兎の如し 5
	鳥獣退治 5		鈍亀の仇 5
物理攻撃ブースト 10	草木退治 5	罠破壊 3	トンネル 3
鉱物学 10			
薬草学 10	百草の功徳 3	水渡り 3	



2回目 不思議ノ迷宮 6階層

砦を建ててくれと頼まれたけど、いったいなぜ？

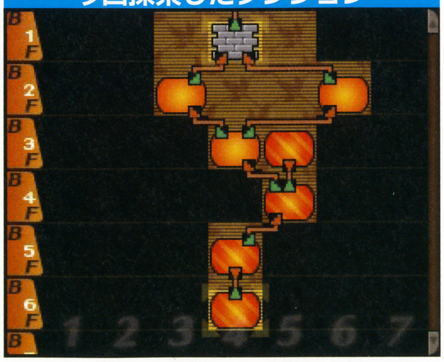


食堂琥珀軒で受けられる最初のクエストは、砦の開発が終了したので第1迷宮で建設テストを行ってほしいというもの。砦の建設はダンジョンの最深部から出現する手強いモンスターD.O.Eの侵攻に関係しているようだが、それはまだ先の話。今は「アリの巣構造が固定化される」「待機メンバーを派遣すると育てられる」この2つを覚えておけば大丈夫！

B2F−3 B1Fでギルド長の指示に従って砦を建設し、B2Fにたどり着くと砦の建設が完了したとの知らせを受ける。完了させる条件は、階段を使って階層を1回移動すればOK！

B6F−4 砦の建設が完了して、もう第1迷宮の用事は終わったんだけど、思わず最下層までくまなく探索してしまった。第1迷宮の構造が常に表示されるようになったから結果オーライだな！

今回探索したダンジョン



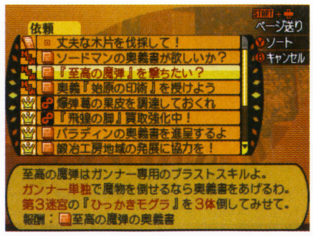


←未踏のフロアがあると探索せずにはいられない！ そこにアイテムがあるから。



アスラーガの街

報酬をもらえるなら街の開発でもなんでもやるぜ!



⬅クエストは、5つを同時に受けられるぞ。目的の迷宮が同じものや対象のモンスターが同じものを受注して、一緒にクリアすると効率的だ。



砦建設のクエストをクリアしたタイミングで街の発展計画がスタート! 発展費用を払うことでさまざまな恩恵を受けられるが、私が優先したのは鍛冶工房地域だ。「鍛冶」の効果が追加されて武器と盾をさらに強化できるぞ!

街の発展計画

地域	発展度	発展後の特典		発展費用
宿場地域	★	・倉庫預かり枠+50		1,000en
	★★	・アイテムの所持枠+10		2,000en
鍛冶工房地域	★	・新商品の開発	・鍛冶効果の追加（AGI、LUK）	1,000en
	★★	・新商品の開発	・鍛冶効果の追加（頭封じ、腕封じ、脚封じ）	2,000en
飲食店地域	★	・新しい料理の追加	・発展感謝祭クエストの追加	1,000en
	★★	・新しい料理の追加	・発展感謝祭クエストの追加	2,000en
ギルド地域	★	・冒険者の登録枠+5	・全力逃走の奥義書	1,000en
	★★	・探索砦の建設	・武息の奥義書	2,000en



1回目 清冽の渓流 8階層

腹が減るんだから琥珀床はゆずれない!



開放された第3迷宮にさっそく挑戦だ! パーティの編成は、引き続きパラディン、メディック、ルーンマスター、カースメーカーの4人。ほかのメンバーはまだレベルが低いから砦に派遣しておいて、レベルが追いついてから実戦投入していくことにしよう! とにかく気合いを入れてレッツゴーだ!

B5F-3

第3迷宮ともなると、さすがにパラディンをリーダーにしたまま探索を続けるのは難しいな。なぜかって……腹が減りすぎる!



⬅パラディンが琥珀床を踏みまくると、ほかのキャラがTPを回復できないという悪循環。

今回探索したダンジョン



パラディンのFP回復を優先するか、がんがんスキルを使う後衛2人のTP回復に回すか……どちらにしても深い階層まで探索できない。B5Fまでたどり着いたものの、これ以上進むのはもう無理。これはもっと立ち回りを考える必要がありそうだ……。

第3迷宮の初登場モンスター

デモンホッパー	タイプ	出やすい階層
	インセクト	B1F~B7F
	スキル	**ドロップアイテム**
	クラッシュキック	強靭な脚殻
		バッタの内翅

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	弱点	通常	通常

ひっかきモグラ	タイプ	出やすい階層
	アニマル	B1F~B7F
	スキル	**ドロップアイテム**
	鋭利な爪	土竜の爪
	投石	土竜の柔皮

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	通常	急所	通常

噛みつき草	タイプ	出やすい階層
	プラント	B1F~B4F
	スキル	**ドロップアイテム**
	消化液増加	軽量の堅木
	巻きつくツタ	うごめく球根

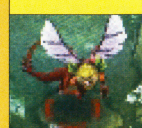
耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
弱点	耐	通常	急所	耐	通常

森林カエル	タイプ	出やすい階層
	ノーマル	B1F~B7F
	スキル	**ドロップアイテム**
	ねばつく舌	蛙のホホ皮
	回り込み	蛙の体液

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
通常	通常	通常	通常	急所	通常

グランバインド	タイプ	出やすい階層
	インセクト	B4F~B7F
	スキル	**ドロップアイテム**
	足絡みの糸	なし
	頭絡みの糸	
	腕絡みの糸	

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
耐	耐	耐	弱点	耐	弱点

大王ヤンマ	タイプ	出やすい階層
	インセクト	B1F~B4F
	スキル	**ドロップアイテム**
	仇の刃	天鉄の大爪
	正対	深青の鮮血

耐性					
斬	突	壊	火	氷	雷
強耐	強耐	強耐	強耐	強耐	急所

その他の出現モンスター ●ベノムスパイダー（出やすい階層：B1F~B3F） ●グラスイーター（出やすい階層：B1F~B3F） ●森ネズミ（出やすい階層：B1F~B3F）



2回目 清冽の渓流 8階層

普段の探索はメディックにまかせよう！



職業別の腹減り具合を調べてみたら、どうやらパラディンはダントツで腹持ちが悪い！　一番腹持ちがいいのはカースメーカーだけど、防御力が低いから先頭にするのは不安。ということで普段はメディックをリーダーにする！

B5F−4

メディックを軸に操作し、モンスターと遭遇したらすぐにパラディンにリーダー交代。この流れでスムーズにB５Fまで到達！

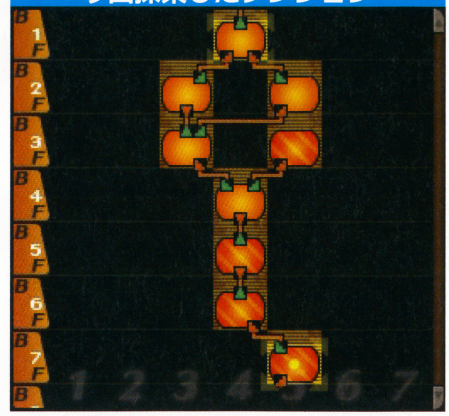


←ダンジョン内でこの商店を発見。パンも売っているぞ！

B6F−4

必要に応じてキャラに琥珀床を踏ませながら進んでいったら、だいぶ楽に前回の記録を更新！　とにかく何回も第３迷宮に潜ってアイテム収集とレベル上げにはげむぞ！

今回探索したダンジョン





中村'sチェック
役割に応じてリーダーを交代

ダンジョン内では、状況によってもっとも有効なリーダーに変えることが攻略のカギとなるんだ。普段の移動時は、ＦＰの減少速度がゆるやかなメディック、カースメーカー、プリンス／プリンセスなどが適任。戦闘時は、パーティ全体に影響を及ぼすスキルを持つパラディンやプリンス／プリンセス、敵全体に影響を及ぼすカースメーカーなどをリーダーにするとスムーズに戦えるぞ。また、薬草、鉱石、樹木を拾う際はそれぞれの学問のスキルをLv3以上にしたキャラをリーダーにし、琥珀床を発見したときはＴＰやＦＰを回復したいキャラをリーダーにして踏むとお得だ。





10回目 清冽の渓流 8階層

ダンジョンの探索もだいぶ慣れてきたぜ！



砦を建設して探索しやすくなった第３迷宮をひたすら潜ってやったぜ！　立ち回りにも慣れてきたし、ダーナ直売店の品ぞろえが増えて装備も充実してきたし……そろそろ最下層を目指すぜえ！



←ギルド地域を２回発展させて建設できる探索砦は、樹海磁軸の機能が備わる。街に戻ることも可能だ！

今回探索したダンジョン



B7F−4

階段を下りたらモンスターハウス、あるいは強敵と急に遭遇……そんな状況でも焦ることなく、余裕を持って探索できるようになってきたぜ。アリの巣構造が固定化されているから、どの階段を下りればいいのかわかるし、「あかりの巻物」「よくみえの目薬」などを使えば、どんな局面でも対処できる。次は探索スキルを持つフーライを加えて、さらなる未踏の地へＧＯだ！



ついにたどり着いた最下層

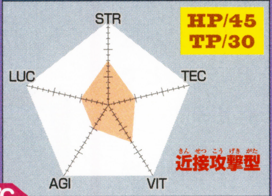
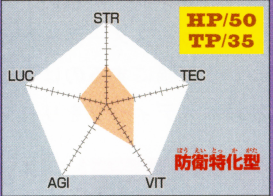
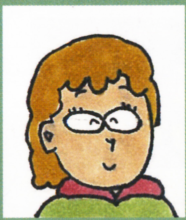




『世界樹と不思議のダンジョン』

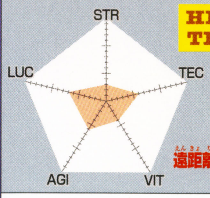
職業体温計

本誌の復活にともない、新作ソフト体温計もふっか～つ！　でもレビューできるソフトは1本だけなので、今回は特別にゲーム中の職業をチェックするのだ。全職業の初期ステータスも掲載しているから、冒険者の登録やパーティの編成に役立つこと間違いなし。キミの職業選びのお役に立てるよう、シビアにチェックしていくぞ！

登録可能時期	ゲーム開始時	ギルド立ち上げ後
職業	ソードマン	パラディン
イラスト		
初期ステータス	 STR TEC VIT AGI LUC HP/45 TP/30 近接攻撃型	 STR TEC VIT AGI LUC HP/50 TP/35 防衛特化型
40℃ **トラクター窪田** 総合的に評価  職業の性能、汎用性の高さ、各種スキルの扱いやすさといった観点から、各職業の総合的な評価をしてみたぞ。点数が低くてもパーティ構成や立ち回りによっては大活躍することも!?	近接攻撃に特化した最前線をまかせられる頼もしい存在。だけど味方を守れるわけではないので、パーティ構成は意外に気を使う。パーティの戦闘力をとことん上げて被害を受ける前に倒すか、ほかの職業のスキルを使って安全にいくかは好みによるかな。 **8**	HPと防御力が高いので、パーティを守ることに関してはずば抜けて優秀。けれど、攻撃力がやや貧弱でFPの減少が激しいのが難点。パーティ編成によって活躍度が左右されること、戦闘時にリーダーにしないと挑発が生きないことから評価はやや低め。 **7**
30℃ **ヨーデル直子** リーダーとしての資質  『世界樹』シリーズの経験は皆無ですが、『不思議のダンジョン』シリーズはかなりプレイ済みです！　自分のカリスマ性は棚に上げて、職業ごとのリーダー適性をレビューしちゃいます。	ソードマンは、8歩ごとにお腹が減るので比較的燃費が悪く、移動時のリーダーには向きません。ただし、スキルの大半が敵を攻撃するものなのと、防御力もそこそこあるので、リーダーにするならモンスターを攻撃するときが一番適していますネ。 **6**	6歩ごとにお腹が減るパラディンは全職業の中でも燃費が最悪なので、移動時のリーダーはNG。ただし戦闘時には一変！　スキルで自分の防御力を上げつつ敵を引きつけたり、盾で近くのメンバーをかばったりと、頼れるリーダーになってくれますよ。 **9**
20℃ **YAS** ソロプレイ専用なら  単独で潜ったときの快適さや面白さを基準に評価。ソロで扱うと各職業の意外な面が見えてきて新鮮だね。ただ、展開床を割るとき、何回も踏まないといけないのがめんどくさいんだよなぁ。	攻撃力と防御力が高くてソロでも戦闘は強い。でもできることが攻撃一辺倒なので、足踏みを使ったりアイテムをやりくりしたりと立ち回りが大変だね。それもソロの醍醐味なんだけど、HP、TP、FPのうち1つでも管理が楽だったら……という感じ。 **6**	そこそこ攻撃力はあるから装備がそろっていれば高い防御力でゴリ押しできる。けれど、ソロで有効なスキルがあまりないから武器で殴るだけになっちゃうのがちょっとね。FPの減少が速いのもけっこうツライ。パーティを組んでこその職業だね。 **4**
10℃ **ジーニアス後藤** 見た目サイコー！  レビュアー4名の中のオチ担当ということで、女性キャラクターの見た目のみに注目したレビューを書かせていただきます。性能？　男キャラ？　どちらも知ったことか！　カワイイは正義なのだ!!	まずは女ソードマンですが、頭に巻いたバンダナが民族衣装っぽくてかわいいですね。迷宮内の3Dモデルでもトレードマークのようになっていて目立ちます。また、スキルではソードテンペストがダイナミックで目を引くアクションなので必見ですよ。 **7**	一部のファンから「師匠」と呼ばれ愛されている女パラディン。その師匠、本作では腹ペコ属性が付いて、大変萌える仕様となっております！　いっぱい食べるキミが好き♥　注目スキルは挑発で、ぴょこんとジャンプしてアピールするのがキュートです。 **10**
0℃		

ギルド立ち上げ後
ガンナー





HP/35
TP/50

遠距離攻撃型

遠距離攻撃に特化していて、スキルも攻撃面が充実するものが多い。銃による通常攻撃が強力なのでTPを温存できる点も○。属性攻撃もひととおり持っていて単体で性能が完結しているから、パーティ編成時の自由度が高く、リーダーでなくても活躍可能。

9

お腹の減りは10歩ごとと普通なんですが、ガンナーを移動時のリーダーにしておく強みは銃による遠距離攻撃。敵に気づかれる前にスキルを使わず攻撃でき、隣接する前に倒すことも可能です。ただ、防御力は高くないので、敵に近づかれたらチェンジ！

7

パーティを組んでいると自動操作にまかせてしまうんだけど、ソロだと動きやTPの注ぎどころ、スキルの使い道とかを考えさせられる。武器に付いている効果も重要だったり。ガンナーの面白さ、奥深さをあらためて発見できるという意味で高評価。

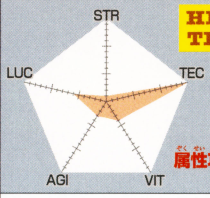
9

女ガンナーの真の見せ場は、迷宮内に放置したとき。行動を入力せずに放っておくと、各キャラはあくびや屈伸を始めるのですが、ガンナーだけは銃を構えて周囲を警戒するというオリジナルアクションを見せてくれるのです。これはカワイイですよ♥

9

ギルド立ち上げ後
ルーンマスター





HP/30
TP/60

属性攻撃型

炎、氷、雷の属性攻撃が非常に強力で、遠距離からモンスターを素早く倒してくれる姿は頼もしい限り。ただし、防御力が極端に低いため、接近戦は避けるように。また、スキルを頻繁に使うため、長時間の探索をするにはTPの回復手段が必要不可欠だ。

9

かなり遠くにいる敵でも先制攻撃を仕掛けて倒せるのが、移動時のリーダーとしては魅力的です。お腹の減りも10歩ごとと普通。ただ、防御力がかなり低いので、敵の不意打ちを食らうとと〜っても危険！　パーティ後方からの攻撃要員がベストかな。

5

３つの属性を使い分けていけば、攻撃面は申し分ない。モンスターに近づかれるとすぐに倒されてしまうから、戦闘では位置を調整しながらスナイプモード。これに慣れればHPの回復手段がないのは気にならない。１ターンの重みを感じられる職業だね。

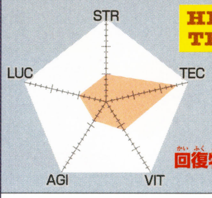
8

紙のような防御力の薄さから、庇護欲をかきたててくれるルーンマスターさん。属性攻撃のスペシャリストでもありますが、吹雪の大印術を覚えさせるのをオススメします。スキルを使うときに、杖を構えて踊るようにクルッと回るのが大変萌えるのですよ。

9

ギルド立ち上げ後
メディック





HP/35
TP/55

回復特化型

HPや状態異常の回復はお手のもの。戦闘不能を回復するリザレクトも覚えられるし、最低限の近接戦闘もこなせるので、メディックを１人入ればパーティに安定感が出てくる。初めて訪れるダンジョンやボス戦では欠かせない存在なので高得点をつけた。

10

お腹の減りが15歩ごとと、かなり優秀です！　HPや状態異常の回復もできるので、移動時のリーダーにはもってこい。どんな職業ともパーティを組めますし。ただ攻撃系のスキルが少なく、防御力もあまり高くないので、戦闘時は後ろに下げましょう。

10

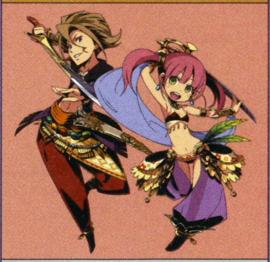
HP回復とかFPが長持ちするとか戦闘以外の性能に関しては快適すぎるくらい。ただ、いざ戦闘になるとモンスターがなかなか倒せない！　受けるダメージも大きいから回復に追われてよけいにターンがかかる。これじゃ、ほかの職業を選んじゃうなぁ。

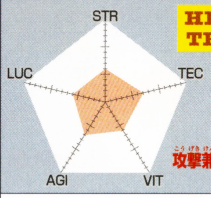
3

女メディックといえば、フィギュアにもなった人気キャラですね。本作では、ヘヴィストライクやスリープブローのアクションが、力を一瞬ためて「よっこいしょ！」という感じで殴るのがキュート。パーティヒールもクルッと回ってカワイイです。

8

ギルド立ち上げ後
ダンサー





HP/45
TP/50

攻撃兼支援型

パーティの補助と回復を一手に引き受け、自身も攻撃役になれる万能タイプ。ワイルドダンスを覚えるまではダンスの効果範囲が狭いので上級者向け。レベルが十分に上がっていないと、総合能力的に物足りなさがあるため、まずはレベル上げが必須。

6

ダンサーは８歩ごとにお腹が減るので、移動時のリーダーにはあまり向いていません。ただし戦闘時は、メンバーの攻撃力や防御力を上げるなどの支援系スキルが任意で使えて超便利です！　スキルを使うときだけ一時的にリーダーにするのがいいですね。

6

パーティの補助要員でソロには向かないと思いきや、意外に快適。リジェネワルツでHP回復には事欠かないし、倍速化になったら無双できる！　ただ、攻撃手段が近接攻撃しかないからモンスターの攻撃をくらいやすくて弱点も突きにくいのが惜しいね。

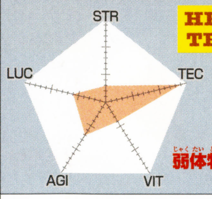
8

女ダンサーは、本作の露出度ナンバー１キャラクター。脚まで透けてるし、ほとんど下……ではなくて、水着と変わらない姿ですね。だが、それがいい！　ダンス系スキルを使うと、効果がある間はクルクル回り続けるのも見ごたえがあってグーです。

8

ギルド立ち上げ後
カースメーカー





HP/40
TP/55

弱体特化型

パーティの攻撃役が足りているなら部屋全体に影響を及ぼす弱体呪言、自身が攻撃役になるなら無属性の遠距離攻撃と立ち回りを使い分けられるのが魅力。ルーンマスターには劣るものの、攻撃役の１人として十分すぎるほどのダメージを与えられるぞ。

8

お腹の減りが何と20歩ごとと、全職業の中で最も減りにくい！　移動時のリーダーにはピッタリです。遠くを攻撃できるスキルもあるので、敵に気づかれる前に倒すことができますよ。ただし防御力が低いので、戦闘時のリーダーには不向きですね。

8

プレイ感覚はだいたいルーンマスターと似てるんだけど、TPの管理がキツイぶんハンマーによる近接攻撃も視野に入れる必要があるのが面白い。ただ、ソロだと得意の弱体呪言はあまり意味がなく、無属性の遠距離攻撃中心になるのがちょっと残念かな。

7

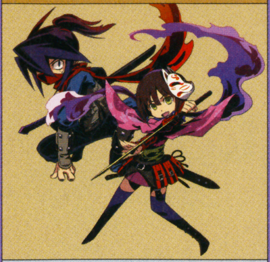
呪いを扱うという特性上、萌えポイントを探すのが難しかった娘ですが、迷宮内で出会ったNPC女カースメーカーには一発で惚れました。「お兄ちゃん」「着いて来ちゃった」と、妹属性を存分に見せつけてくれたからです。これがギャップ萌えか……！

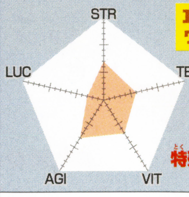
7

わたしの・オススメ度・チェック

第2迷宮クリア後

シノビ





HP/45
TP/50

特殊攻撃型

戦闘に特化したスキルを持ち、HPが少ないほど強くなる変わった職業。ポテンシャルを引き出すには危険が伴うが、回避性能が高く状況に応じたスキルの使い分けができる。うまくハマったときの戦闘力はすごいので、いろいろやってみたくなってしまう。

7

お腹の減りが8歩ごとと、比較的燃費が悪いです。水上移動のスキルを持っていますが、自分にしか効果がないので、ほかの職業はついて行けません。加えて防御力も高くないのでリーダー向きではないかも。シノビらしく後方からすばやく攻撃しましょう！

4

戦闘時は距離を問わずに立ち回れるので戦ってる感がハンパない。HPが尽きる前に部屋にいるモンスターを全滅させられるかどうかの緊張感が最高なんだけど、ソロでの快適さはそうでもないので評価は抑え目。軽業まで覚えればひと皮むける職業だね。

6

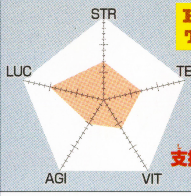
キツネのお面がチャームポイントになっている女シノビ。3Dモデルでもお面が目立っていい感じですね。一方、スキルはかわいく見えるアクションが少ないです。前にダッシュしながらすれ違いざまに斬る、鷹乃羽はかっこよくて見ごたえがありますけど。

6

第2迷宮クリア後

プリンス／プリンセス





HP/40
TP/50

支援特化型

全体を強化するスキルを数多く持ち、HPやTPの回復もこなせるパーティの管理職。FPの減少速度が緩やかなので、戦闘時だけでなく移動時のリーダーもまかせられる。ただしスキルはどれもクセがあるので、使いこなすのは難しい。なので点数は低めだ。

6

メンバー全員の攻撃力や防御力を上げる、まさにリーダーになるために生まれたような職業です。戦闘時にはスキルの威力を存分に発揮してくれるでしょう。ただ、お腹の減りは10歩ごとと普通。移動時はほかの職業にリーダーを譲ったほうがいいですネ。

8

パラディンよりはいろいろできて楽しいけど、やっぱりスキルを使ってガッツリとダメージを与えるのは無理なんだよね。攻撃手段の乏しさに目をつぶれば、HP回復とTP回復ができて移動時のFP減少スピードも遅いので、ソロでの快適さはピカイチ。

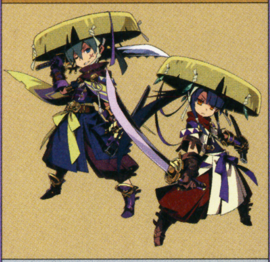
7

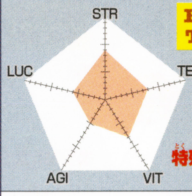
プリンセスのスキルのうち、一番萌えたのがエミットウェポン。ぴょこんとジャンプしながら「よいしょ」という感じで斬るのがキュートでしたので、ぜひ貴方のプリンセスにも覚えさせましょう。プリンス？　そんなのはいませんよ。いないんです！

7

第2迷宮クリア後

フーライ





HP/50
TP/50

特殊攻撃型

近接攻撃と遠距離攻撃を両方こなし、モンスターのタイプによってダメージが上がるスキルを所持。さらに探索用のスキルも充実していて、使い勝手もいいという万能タイプ。あえて欠点をあげるなら、使いたいスキルが多すぎてTPのやりくりに困ること。

9

お腹の減りは7歩ごととかなり減りやすいので、移動時のリーダーには向いていないように思えますが、素材を探すときは別です。全職業で唯一、素材採取スキルを2種類持つことができるんですよ！　素材探しに行くときは、ぜひリーダーにしましょう。

7

フーライずるくない？　って思えるくらい戦闘面と探索面のスキルが充実しすぎていて、くやしいけど面白い。HP回復は風来人の心得で自然回復と足踏みをうまく使えば問題ないけど、TPとFPの管理には気を使うかなぁ。まあ、ぜいたくな悩みだけど。

10

シリーズ初登場の新職業・フーライさん。大きな笠がトレードマークですが、3Dモデルにすると笠に隠れて顔が見えない……！　でも、攻撃系スキル・鈍亀の仇を使うと一瞬ですが顔が見えますので、チラリズムをこよなく愛する方にはオススメです。

6

高得点のガンナー、メディック、ルーンマスターは、戦闘時にリーダーにしなくても活躍できるのでオススメだ。ダンジョンの探索が目的ならフーライかな。ただし腹持ちはよくないので、樹木学を持っているガンナーかプリンス／プリンセスあたりを組み合わせると効率的だ。評価の低いダンサーだが、行動倍速化とワイルドダンスで化ける可能性アリ！



私のオススメするリーダーは、移動時ならメディック、戦闘時はパラディンです！　メディックは、腹持ちはカースメーカーに負けるのですが、回復役としてどんなパーティでも必須なのがポイントです。パラディンは、敵を引きつけるなど戦闘で役立つスキルが満載なので、戦闘時のリーダーにピッタリ！　2人を入れ替えながら探索していきましょう。



正直言うとフーライの評価に迷ったんだよね。ガス欠のしやすさはソードマンと同じか、ヘタしたらそれ以上。でも、フーライには大量に回復アイテムを用意してでもソロで潜りたくなる魅力がある。ということで一番のオススメはフーライ。ソロでできることが少ない職業は評価が低めになってるかな。戦闘とステータス管理の両立がポイントだね。



さて、誰に一番萌えたかという話ですが、パラディンが断然トップ。人気キャラの師匠に腹ペコ属性とか、『世界樹』シリーズのコアなファンは大歓喜ですよ。次点はルーンマスターとガンナーで悩みましたが、見るからにツンデレなガンナーに決定。迷宮内で出会ったNPCガンナーもツンデレだったしね！　速攻でギルドに誘ったさ！　ああもう、大好きだ！



オススメパーティを痛快批評
THE PICK-UP REVIEW
Vol.2015
ザ・ピックアップレビュー

今回は『世界樹と不思議のダンジョン』をプレイするときのオススメパーティを各レビュアーにあげてもらったぞ!!

※①〜④の数字はパーティの並び順です。



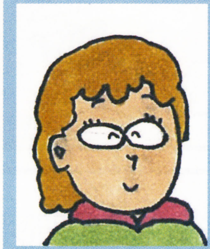


トラクター窪田

探索、戦闘、ボス戦なんでもこい!



どんな状況でも立ち回れる万能パーティが好きなので、3種類の学問をそろえながら攻撃手段のバランスも整え、なおかつTPを長持ちさせることも考え抜いたパーティ。戦闘では、ソードマンが前衛として戦っている間、ガンナーとシノビが離れた位置から遠距離攻撃を繰り出していく感じ。ガンナーは武器による通常攻撃がメイン、シノビはスキルの「忍法 含針」がメインなのでシノビを3番手に配置。この並び順でガンナーの攻撃が優先されて、TPを温存しやすくしているのだ。戦闘ではソードマンをリーダーにするのが基本だけど、ソードマンが「ラウンドソード」や「ペネトレイト」など離れた位置へ攻撃できるスキルを覚えたあとはシノビをリーダーにするのもあり。TPの残り具合でどちらをリーダーにするかを判断していきたい。戦闘以外の状況では、ガンナーかメディックのどちらかをリーダーにしておいてFPの管理をしっかりとしたいところ。採取場所があったら、鉱石ならソードマン、樹木ならガンナーかシノビ、薬草ならメディックをリーダーにして入手量を増やそう。



ヨーデル直子

やられる前にやれ！ 激攻めパーティ



私のオススメパーティは、とにかく高い攻撃力でガンガン押し切る、激攻めパーティです！　ソードマンとダンサーが近接攻撃、ルーンマスターが遠距離攻撃を担当します。移動時のリーダーは回復役のメディックにおまかせ。お腹が減りにくいですしね。しかし、なんと言ってもこのパーティの真骨頂はバトル。最初のリーダーはダンサーにして、支援系スキル「アタックタンゴ」で周囲にいるメンバーの攻撃力をアップ！　続いてソードマンの攻撃系スキルでボコボコにして、最後はルーンマスターが攻撃力の高い各種印術でトドメを刺しちゃいます。状況に合わせてリーダーを回してスキルを駆使し、敵を問答無用で駆逐していく、爽快感バツグンの組み合わせです！　ただ、ちょっと欠点が……。攻撃力を重視するあまり、防御力が全体的に低いこと。唯一防御力が高めのソードマンが倒されると、途端に戦況が不利になる場合があります。安全にダンジョン探索をするのがちょっと物足りないと感じる、刺激好きなアナタ！　このパーティで、ハラハラするダンジョン探索にチャレンジしてはいかが？



YAS

主役はもちろんフーライ!



すっかりフーライの楽しさに目覚めてしまったので、どうしてもフーライを入れたい。となると、フーライのお世話係をするプリンセス、フーライの攻撃を際立たせてくれるカースメーカー、放っておいても十分戦力になるガンナーと、なんともフーライ押しの偏屈なパーティに。ダンジョンの探索では、FPの減少スピードが遅いプリンセスをリーダーにして動き回り、「罠破壊」や「トンネル」を使いたいときにピンポイントでフーライに交代する立ち回りだね。戦闘では、まずリーダーのプリンセスがパーティを強化して、すぐにフーライにリーダー交代。あとはフーライで好きなように戦えばいいだけなんだよね。まあHPの回復にやや不安が残るパーティだけど、プリンセスと同じ部屋にいるメンバーの自然回復速度を上げる「キングスマーチ」と、味方の強化を解除してHPを回復する「エクスチェンジ」でなんとかなる！　自然回復といえば、足踏みをするときは普段リーダーにしないガンナーやカースメーカーにリーダーをまかせたほうがいいね。地味だけどFPの節約になるぞ。



ジーニアス後藤

パラディンを軸にした編成で!



えー、萌えポイントはひとりひとり違いますので、万人にオススメできるものではないと思いますが、それはそれとして私なりの編成案を紹介させていただきます。くどいようですが全員女性です。念のため。まずは、個人的最萌えキャラのパラディンを前衛の要として、部屋の入口などで生きた壁として敵を防いでもらいます。そして倍速行動がおいしいダンサー、回復係として欠かせないメディックの2人が、スキルでクルクル回りつつパラディンをフォロー。4人目には、ここまでではは攻撃力が足りないのでダメージ源となってくれそうなルーンマスター、あるいは厄介なスキルを持つ敵がいる迷宮を探索するならガンナーといったところでしょうか。あれ？　ボス相手だと防御力に不安がありそうだけど、オチ担当のわりには普通にバランス取れてるなぁ……。では、もう1つ。パラディンを先頭にして、残りはダンサー3人というのはどうでしょう？　なにしろ、パラディンは殴られるたびにTPが回復するドMキャラでもありますので、3人に応援されれば、さぞや燃えるのではないでしょうか！

『世界樹と不思議のダンジョン』あるある4コマ

安全第一



油断大敵



イラスト／杉山真理



一寸先は闇



一石二鳥



油断大敵2



●『世界樹』と『不思議』を混ぜたのは誰だぁ！（褒めてる）

ウラワザ ハイパーマーケット

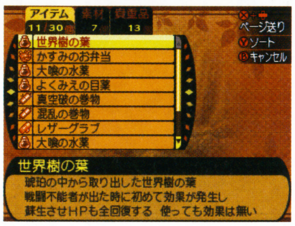
らっしゃいらっしゃい！　奥さん活きのいいウラワザいらねえか？　今なら『世界樹と不思議のダンジョン』入ってるよ。つってもそれしかねえけどな！　ガハハ！



覚えておきたい便利な操作方法！

3DS 世界樹と不思議のダンジョン

今回の金賞は、本作をより遊びやすくする便利な操作方法の数々。これらのワザは、知らなくても遊ぶうえで困ることはない。だが、覚えておけば、操作に慣れていない序盤でマニュアルの代わりに使えたり、周囲の状況を把握するのに使え、より快適に遊べるだろう。　（東京都　アトラスくん）



アイテムリスト

⬆Bボタンをチョイ押しするとアイテムリストが表示される。ダンジョン内では持ち物をこまめに確認しよう。

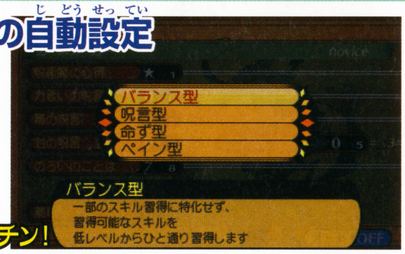


操作ガイド

⬅ダンジョン内でスタートボタンを押すと、ボタンの操作ガイドを表示することができる。

スキルポイントの自動設定

スキルツリー画面でXを押すと、スキルの自動習得の設定が可能。設定したタイプごとにスキルポイントが割り振られる。



タイプ別でラクチン！

⬅レベルアップ時にスキルポイントが自動で割り振られる。

周囲を見回す

部屋でYボタンを押してからRボタンを押すと、移動しなくても周囲を見回すことができる。気になる場所を見てみよう。



たまには周りも見よう！

⬅1歩が重要なゲームだけに、周囲の警戒を怠らないように。



ブラストスキルの「命令」の違い

3DS 世界樹と不思議のダンジョン

専用のゲージを消費して繰り出す、パーティの特殊技能「ブラストスキル」。各キャラクターが持っているスキルにはない、特殊な効果を発揮するのが特徴だ。ここでは、2つのブラストスキルの使い分けについて簡単なアドバイスを紹介！
（東京都　チュンくん）



2つの違いを理解せよ

⬅使い方はキャラクターのスキルと同じだ。命令の違いを理解して使い分けよう。

待機命令

「待機命令」のスキルを発動すると、リーダー以外のメンバーはその場にとどまり、リーダーだけが移動できるようになる。これから進む部屋を先に偵察しておきたい場合などに使うといいだろう。



⬅メンバーと離れるのは危険だが、引き連れて移動しないほうがいい場合もある。

散開命令

「散開命令」のスキルを発動すると、メンバー全員がリーダーのもとを離れ、個別に探索を行うようになる。アイテムが散らばっている部屋などで使うと、効率よくアイテムを回収することができる。



タイミングを考えよう

⬅弱いメンバーがいるときに敵の近くで散開すると危険。使うタイミングに注意。

イラスト／ハセ



通れない床の対処法

3DS　世界樹と不思議のダンジョン

　ダンジョンの探索中に時々現れるのが、大きな水たまりや溝などの障害物。ダンジョンの床にこういった場所があると、先に進めないばかりか、敵に近寄って攻撃することもできない。そんなときは迂回して進むのもいいけれど、遠距離攻撃できる武器やスキルを使って戦ってみよう。

（東京都　チュンくん）



➡遠距離攻撃が可能なスキルなら、水たまりを挟んで敵を攻撃できる。敵から離れて攻撃できるぶん安全だが、敵の遠距離攻撃をくらうこともあるので注意しよう。



⬅目の前に広がる水たまり。中に入ることはできないが、水上を飛ぶ武器やスキルを使えば……。



消える宝箱の取り方は？

3DS　世界樹と不思議のダンジョン



⬆中にはレアなアイテムが入っているという「さまよう宝箱」。そのまま近づいても開けるのは難しい。巻物などを駆使して回収しよう。

　近づくと姿を消してしまう「さまよう宝箱」。この宝箱を取るには、いくつかコツがある。その１つは「道具寄せの巻物」で近くに寄せてしまうことだ。「辻風の印石」で仲間を宝箱のそばまで飛ばしてしまうのも手だ。

（東京都　アトラスくん）



展開床の上手な活用法

3DS　世界樹と不思議のダンジョン

　展開床は部屋の入り口にある。まずは部屋に入ってフロアマップを確認しよう。部屋にモンスターがいたら展開床を展開。戦闘の要のメンバーを通路に配置する陣形がいい。メンバーのTPを回復したい場合は、展開をしてから破壊しよう。

（東京都　チュンくん）



⬆罠にはまったり状態異常になったメンバーを集めたり、散らばってしまったメンバーを集める際にも、展開床を活用しよう。



ターンが進むとき進まないとき

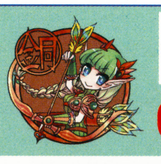
3DS　世界樹と不思議のダンジョン

　本作の戦闘はターン制だ。どういう場合にターンが進むのか一例を挙げてみよう。わかりやすいのは「その場での空振り」。意外なのは「装備の付け替え」だ。逆にターンが進まない一例は「スキルの設定をする」こと。攻略の参考にしよう。

（東京都　チュンくん）



⬆その場での空振り攻撃は一見意味がない行動のようだが、ターンを進めて敵との間合いを調整する際に役に立つ。活用しよう。



ショートカットでラクラク操作

3DS　世界樹と不思議のダンジョン



⬆よく使うスキルは押しやすいボタンに登録するなど、自分好みにカスタマイズしよう。回復系がすぐに使えるように登録しておくと便利だ。

　探索中は何かと操作が多くなりがち。そんなときはショートカットでラクをしよう。ショートカットはＬボタンを押しながら、特定の操作を登録した６つのボタン（Ａ、Ｂ、Ｙ、上、右、左）のいずれかを押して使用する。

（東京都　アトラスくん）

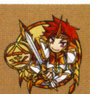
ウラワザの募集はしていません！（笑）

　最近のゲーム雑誌ではすっかり見かけなくなってしまった「ウラワザ」のコーナーを限定で復活してみました。現在はネタを募集していませんのであしからず。

ウラワザ班メンバー

- ●班長：ピース羽田　『不思議のダンジョン』と『世界樹の迷宮』を混ぜようと思った人は誰なんだろう。いいコラボだよね。
- ●メンバー：ギガテン梅本　『世界樹と不思議のダンジョン』は、1000回ぐらいなら軽く遊びそうで怖い。うれしい時間泥棒だよ（笑）。
- ●メンバー：マイペース渡辺　今回は編集部提供のネタで構成しています。読者提供ネタのウラワザコーナーも見てみたいなぁ。ねえ？

賞の説明


金賞：ゴールドのファイター


銀賞：シルバーのクレリック


銅賞：カッパーのヒーラー

ゲームに歴史アリ

『世界樹の迷宮』と『不思議のダンジョン』の歴史

８年の歴史がある『世界樹の迷宮』シリーズと20年以上の歴史がある『不思議のダンジョン』シリーズ。その足跡の一部をたどろう。

タイトル年表

発売日		タイトル名	ハード	メーカー
1993年	9月19日	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	スーパーファミコン	チュンソフト
1995年	12月1日	不思議のダンジョン2 風来のシレン	スーパーファミコン	チュンソフト
1996年	11月22日	不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物	ゲームボーイ	チュンソフト
1999年	9月15日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～	プレイステーション	開発：チュンソフト/販売：エニックス
	12月8日	不思議のダンジョン 風来のシレン 月影村の怪物	Windows	チュンソフト
2000年	9月27日	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!	NINTENDO64	チュンソフト
2001年	7月27日	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城	ゲームボーイカラー	チュンソフト
	12月20日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス ～不思議のダンジョン～	ゲームボーイアドバンス	開発：チュンソフト/販売：エニックス
2002年	2月7日	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!	ドリームキャスト	監修：チュンソフト/販売：セガ
	10月31日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 ～不思議のダンジョン～	プレイステーション2	開発：チュンソフト/販売：エニックス
	12月20日	不思議のダンジョン 風来のシレン 月影村の怪物 インターネット版	Windows	チュンソフト
	12月20日	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝「女剣士アスカ見参!」for Windows	Windows	チュンソフト
2004年	6月24日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス ～不思議のダンジョン～	ゲームボーイアドバンス	開発：チュンソフト/販売：スクウェア・エニックス
2006年	4月20日	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	プレイステーション2	スクウェア・エニックス
	12月14日	不思議のダンジョン 風来のシレンDS	ニンテンドーDS	開発：チュンソフト/販売：セガ
2007年	1月18日	世界樹の迷宮	ニンテンドーDS	アトラス
2008年	2月21日	世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯	ニンテンドーDS	アトラス
	6月5日	不思議のダンジョン 風来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	Wii	開発：チュンソフト/販売：セガ
	11月13日	不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 砂漠の魔城	ニンテンドーDS	開発：チュンソフト/販売：セガ
2010年	1月28日	不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル	プレイステーション・ポータブル	開発：チュンソフト/販売：スパイク
	2月25日	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	ニンテンドーDS	開発：チュンソフト/販売：スパイク
	4月1日	世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者	ニンテンドーDS	アトラス
	12月9日	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	ニンテンドーDS	チュンソフト
2012年	7月5日	世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神	ニンテンドー3DS	アトラス
	10月18日	不思議のダンジョン 風来のシレン4 plus 神の眼と悪魔のヘソ	プレイステーション・ポータブル	スパイク・チュンソフト
2013年	6月27日	新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	ニンテンドー3DS	アトラス
2014年	11月27日	新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士	ニンテンドー3DS	アトラス
2015年	3月5日	世界樹と不思議のダンジョン	ニンテンドー3DS	アトラス

『世界樹の迷宮』シリーズ



ブロック単位で１歩ずつ進むダンジョン、手描き風のマッピングなど、ＴＶゲーム初期のＲＰＧに見られたシステムやプレイ環境を今風にアレンジし、その懐かしさと新しさで幅広い層から支持された『世界樹の迷宮』シリーズ。３Ｄダンジョン ＲＰＧの王道路線はそのままに、さまざまな改良や新規要素を加え、２つのシリーズで展開するまでの人気作に育っている。

■『世界樹の迷宮』シリーズ

古典的な3DRPGのスタイルを踏襲しながらも、タッチペンでマッピングを行えるなど、現代風のアレンジを加えたＲＰＧ。街と樹海（ダンジョン）を行き来しながら進めていく、戦闘と探索を重視した作品だ。

■『新・世界樹の迷宮』シリーズ

『世界樹の迷宮』シリーズを元に、数々の新要素を加えて再構築した、まさに『新』と名乗るにふさわしいシリーズ。用意された主人公の物語を追うストーリーモードの追加など、元の作品を遊んだ人でも十分楽しめる内容になっている。











『不思議のダンジョン』シリーズ

ダンジョンの構造や出現する敵などが毎回変わり、「1000回遊べるRPG」として売り出された作品。『ドラゴンクエストⅣ』のトルネコや『ドラゴンクエストⅧ』のヤンガスが活躍するシリーズや、オリジナルキャラクターのシレンが活躍するシリーズなどがある。

■『風来のシレン』シリーズ

キャラクターや舞台を和風に変更した新シリーズ。主人公は世界各地を旅する風来人のシレン。武器の合成やアイテムの収納ができる"壺"や、一緒に戦ってくれるNPCといった、『トルネコ』とは違った新要素を追加し、本シリーズならではの楽しさが味わえる。



◆ナンバリングタイトルの4作目。ターン数の経過により昼と夜に変化する時間の概念を導入。時間によって出現するモンスターなどに違いがある。



◆『4』のシステムをベースにしたシリーズ最新作。新たに通信を使った協力プレイや対戦プレイモードを搭載している。



◆Wiiで発売された、ナンバリングタイトルの3作目。伝説のからくり屋敷の謎を探る物語。仲間キャラクターとして、『女剣士アスカ見参！』からアスカが参戦している。



◆ゲームボーイカラー専用タイトル。とある領主にまつわる謎を追う物語。パスワードを使った救助システムなどを採用。



◆1作目をベースにしたリメイク作品。ダンジョンやモンスターの追加に加えて、キャラクターごとにシナリオを用意。難易度も調整されている。



◆スーパーファミコンで発売された記念すべき『シレン』シリーズの1作目。キャラクター、アイテム、音楽など、世界観がすべて和風で統一されている。



◆『GB2』のリメイク作品。ダンジョンや仲間、モンスターなどを追加したほか、救助システムがWi-Fiに対応。より遊びやすく変更されている。



◆NINTENDO64で発売された2作目。舞台は、シレンの少年時代。鬼から村を守るために、ダンジョンで材料を集め、城を築くという新システムを採用している。

■『ドラゴンクエスト・キャラクターズ』シリーズ

武器商人のトルネコや元山賊の少年ヤンガスなど、『ドラゴンクエスト』シリーズに登場するキャラクターが主人公の作品。武器やアイテムもシリーズ作品に登場するものなので、『ドラゴンクエスト』ワールドにどっぷり浸かることができる。なお、『トルネコ』シリーズは、2004年の『3』を最後に続編が作られていないが、トルネコは『少年ヤンガス』にも登場する。



◆ゲームボーイアドバンス用として発売された第2弾。前作の半年後の物語になっており、ダンジョンと化してしまった、自分のお店の周辺を探索する。



◆前作から6年後の物語。トルネコの息子に起こった異変の謎を解くために新たなダンジョンに挑む。



◆スーパーファミコンで発売された1作目。『不思議のダンジョン』シリーズの1作目でもある。

『セカダン』キーパーソンによる座談会!!

LIVESPOT
中村帝国 RETURNS

『不思議のダンジョン』シリーズプロデューサー
中村光一

× ビッグ対談

古代祐三
『世界樹の迷宮』シリーズサウンドコンポーザー

聞き手
横路ゆかり（アトラス）
『世界樹と不思議のダンジョン』ディレクター

あの頃ぼくらはパソコン少年だった

『不思議のダンジョン』シリーズの生みの親・中村光一氏と『世界樹の迷宮』の音楽を手掛ける古代祐三氏との対談が実現。本作のディレクター・横路ゆかりさんを聞き手に、業界の過去と未来をマジメに考える。

中村さんへの古代さんの憧れ

古代：中村さんと直接お仕事するのって、実は今回が初めてですよね。

中村：お互い業界歴は長いから、会ったことは何度かあったよね。初めて会ったのは、やっぱりエニックス（現：スクウェア・エニックス）？

古代：新宿の、まだそんなに大きくないビルにあった頃ですかね？　私が『アクトレイザー（※1）』の仕事でエニックスに出入りしていたときにニアミスしているはずです。ただ、私はそれよりもずいぶん前から中村さんのことは知っていました。私の中学校時代の友達がPC-8001（※2）を持っていて、よく2人でプログラムを作っていたんですけど、そのときに『I/O（※3）』誌に載っていた中村さんの作品に衝撃を受けました。「ゲームセンターで遊ぶのと同じクオリティの『スクランブル（※4）』がパソコンで動いている！」って。そのときから「中村光一」っていう名前がインプットされました。

横路：そのとき中村さんはおいくつです？

中村：高校2年生のときですね。

古代：以前会ったときに「『スクランブル』はどうやって作られたんですか？」って聞いたら、「一生懸命ゲーセンでプレイして覚えて帰った」って(笑)。

中村：だって、当時はスマートフォンはなかったし、ビデオカメラもすごく高価だったから、ひたすら覚えるしかないんですよ(笑)。

横路：雑誌の投稿コーナーに載っていたんですか？

中村：昔のパソコン雑誌って、読者がプログラムを作って投稿していたんですよ。ページいっぱいに数字が羅列されていて、それを自分のパソコンに入力して遊ぶ。長いものになると1人で打ち込むと1週間くらいかかるし、しかも1文字でも間違うと大変なことになってしまう。だから、同じパソコンを持っている友達同士で分担して入力していました。でも、あの当時PC-8001を持っているのなんて、きっと県でも3～4人ですよ(笑)。

古代：まぁそのぐらいですよね。

中村：僕は一生懸命アルバイトしてお金を貯めていたんですけど、医者の息子が買ってもらっててね(笑)。彼はプログラムはせずに、ただひたすらゲームをやってたなあ(笑)。その彼のほかに、もう1人同じ町の別の学校の先輩が持っているって聞いて、よく会いました。この先輩はプログラムの知識があって、『ラリーX（※5）』や『パックマン（※6）』を再現していた。『ラリーX』はすごかったなあ。その先輩とはよくプログラムに関する情報交換をしていて、おまけに彼は当時は貴重だったプリンターを持っていてね。バグで行き詰まったら先輩の家に行ってリストを出して、チェックしていました。

横路：今回のゲームの企画とディレクターをやっていただいている長畑成一郎さん（スパイク・チュンソフト）と中村さんは高校の同級生なんですよね？

中村：そうです。四国の香川県のね。でも、当時僕は高校のパソコン同好会に入っていたけど、彼はそこには入っていなかった。マージャン仲間(笑)。



『世界樹と不思議のダンジョン』エグゼクティブプロデューサー
中村光一
KOICHI NAKAMURA

株式会社スパイク・チュンソフト代表取締役会長。『ドラゴンクエスト』やサウンドノベル、『不思議のダンジョン』といった数々の名作シリーズのプロデュースやディレクションを担当。

※注釈はP.45にあります。



横路：古代さんも投稿されていたんですか？
古代：いえ。私は当時中学1年生くらいで、プログラムは作れなかったので、ひたすら掲載されたプログラムを打ち込んでいました。
中村：僕はアセンブラ（※7）で人間が読めるプログラムとして作っていたんですけど、当時の投稿者のなかにはマシン語の数字を覚えててそれを打ち込んでいる人もいましたね。うわぁ、変態！　みたいな(笑)。
古代：中村さんが『ドアドア（※8）』の次に発表された『ニュートロン（※9）』も衝撃的でした。PC-8801mkIISR（※10）が出る以前はゲームが凄く作りづらかったんですが、そんななかでもアーケードゲームみたいなものが1つだけあった。コンテストでも次元が違いましたね。
中村：当時は、アーケードゲームにどれだけ近いものを作れるかっていうテーマが自分の中にあったんです。当時のパソコンではグラフィックにちゃんと色を付けたりとかドット単位のスクロールとかが出来なくて、いかに画面を滑らかに動かすかに苦心してましたね。
古代：『ドアドアmkII』までがPC-8801用ですか？
中村：『ドアドアmkII』は、PC-6001mkII（※11）用。PC-6001mkII向きの『ドアドア』だから、『ドアドアmkII』だったんですよ。で、そのあとに『ポートピア連続殺人事件（※12）』を作って、『ドラゴンクエスト』に至る。
横路：逆に、中村さんが古代さんを知ったのは、どのくらいの時期になるんですか？
中村：『ロマンシア（※13）』かな？　「かっこいい曲だなぁ」と思いながら遊んでましたよ。
古代：あの当時は日本ファルコムがずば抜けていい作品を出していたから。
中村：そうそう。
古代：たまたま日本ファルコムが私の家のすぐ近くにあったんですよ。なので、カセットテープを持ち込んでスタッフの方に聞いてもらいました。突撃ですよ(笑)。そうしたら「この曲、『ザナドゥ シナリオⅡ（※14）』で使うけどいい？」って言われて。
横路：持ち込みで即採用(笑)!?
古代：最初は音楽スタッフになるつもりではなかったんですよ。ゲームが作りたかったんですが、プレゼンできるものがそれしかなかったので、とり急ぎ持っていったら採用されてしまったという感じです。
横路：曲のストックはあったんですか？
古代：たまたまですね。高校を卒業してから『マイコンBASICマガジン（※15）』でゲームミュージックに関する記事をずっと連載してたんですけど、夏休みにふとオリジナルの曲を作ってみたくなって。それが7、8曲溜まったので、持って行ってみました。『イース（※16）』のエンディング曲「See You Again」もその時期に作ったんですよ。初めからそのつもりで作ったんじゃなくて、その時期に作ってたオリジナル曲がそのまま採用されてしまった次第なんですが(笑)。

ファミコン時代の2人の思い出

横路：ファミコン全盛期における中村さんの思い出というと、どのようなものでしょう？
中村：ファミコンはメモリが本当に少なかったんで、いかにプログラムを圧縮して詰め込むかっていうのが勝負でした。『ドラクエⅡ』までは最後の1バイトまできっちり使ってるんですよ。サウンドについても、音符が1つ追加されるだけでデータが増えてしまう。『ドラクエⅠ』ですぎやまこういち先生が合流したときにはもうメモリがほとんどなかったから、なるべく音符の数を減らしてくれるようにお願いしてました。『ドラクエⅡ』の開発のときは「メモリをとっておいてね」って逆に言われちゃったけど(笑)。音



『世界樹と不思議のダンジョン』サウンドコンポーザー

古代祐三
YUZO KOSHIRO

プロフィール

株式会社エインシャント代表取締役社長。1980年代からゲームミュージックの第一人者として活躍。『世界樹の迷宮』シリーズをはじめ、生み出してきた名曲は枚挙にいとまがない。

楽があの当時一番しわ寄せがくるんだよね。

古代：私は自前のエディターでその辺はカバーしていました。それから、同じフレーズを繰り返すことで圧縮もしていましたね。

中村：今の環境でゲームを作ってる人が聞いたらビックリするような、涙ぐましい努力をしてましたね。そう言えば、『ドラクエⅠ』は1個の文字フォントに実は2つの文字を入れていて、色の重なり具合で一方を消してもう一方を出すという工夫をして、圧縮もしてましたね。だから、『ドラクエⅠ』ではカタカナが五十音のうちの半分ぐらいしか使えなかったんです。魔法とか街も、ほかであまり使われてないカタカナを使っていた場合は、名前を変えたりしていました。ただ、『ドラクエⅡ』のときは、最後に10バイトぐらい余ったんですね。で、それを使わないのも寂しいなって思ったので、当時開発用の基盤にはLEDランプが何個か付いていたんですけど、それが順番に点灯していくお遊びを入れてたんです。普通のユーザーさんは絶対に知ることができない(笑)。でも、遠藤雅伸（※16）さんから「面白いことやってるね」って言われてしまったんですよ。

古代：さすが遠藤さんですね(笑)。

中村：それとこれはちょっとしたこぼれ話なんだけれども、パソコンっていうのはあくまでも素人がプログラムを作る前提でハードも作られていて、意識していなくてもちゃんと奇麗に画面が出る設計になってるんですね。でもファミコンってプロが作るっていう前提で作られているハードなんで、ちゃんと作らないといけない大変さがあった。でも、工夫次第でいわゆる「裏技」が出来たのがプログラムしていて面白かったです。たとえば、『ドラクエ』で旅の扉に入ったときの、画面がうねるラスタースクロールっていう表現方法ってたぶん最初からのハードウェア設計には入っていなかった機能だと思うんですね。一番最初に発見したのはたぶんナムコ（現：バンダイナムコゲームス）のプログラマーさんだと思うんですけど、やはり凄いなと。当時ナムコの人たちって業務用のゲームを開発していたから表現に関する感覚っていうのは大変優れていて、凄い技術をさりげなく作品の中にちりばめてましたね。で、それを自分なりに再現してみたのもまた面白かったなあ。



時代はファミコンから スーパーファミコンへ

横路：ところでお2人はマル勝スーパーファミコンはご存知でしたか？

古代：もちろん。前身である『コンプティーク』時代から読んでました。今見てみると、純粋にゲームのことしか載っていなくて、楽しい(笑)。

中村：いや～。懐かしいなぁ。ほかの雑誌ですけど、『弟切草』発売当時のレビューがあまりよくなかったんですよ。「なんかもうこれはゲームじゃない」って、点数付けてくれない雑誌もあったかな(笑)。

古代：(当時のマル勝誌を読みながら) おっ、『ドラクエⅤ』の特集やってますね。実は私、アクションゲームが好きだったので、『ドラクエ』シリーズってニンテンドーDSの時代までプレイしたことがなかったんですよ。

横路：えー!?

古代：「ゲームっていうのはアクションゲームだろう！」っていう持論だったんで。でも、『世界樹の迷宮』を作るときに『ドラクエⅤ』を遊んでみたのですが、始めた瞬間「めちゃくちゃ面白いなこれ」ってひっくりかえりました(笑)。そのあと『ドラクエⅨ』にハマったんですけど、ある日ROMがどこかへ行ってしまったんですね。もう、ものすごく落ち込んじゃって。「ああ、もうあのパーティに会えないのかなぁ」って(笑)。そのROMはあとになって見つかりましたけどね。

中村：スーパーファミコンになって、サウンドも変わったよね。

古代：サンプリングが可能になりましたからね。ちなみに、スーパーファミコンが出る前に主流だったFM音源は、ストリングス系の音色の表現が苦手だったんですね。ところが、スーパーファミコンのスペックを見たときに、それを鳴らせるっていう夢が広がったんですよ。でも、巷のソフトを聞いてみてもあまりストリングスを使っている曲がなくて。自分だったらこうするのになって思いながら作ったのが『アクトレイザー』ですね。ただ、当時の標準のサウンドドライバだと、メモリの領域が小さくてあまり多くの音を同時に鳴らせなかったんですよ。それを橋本昌哉（※18）さんが私が望む仕様でドライバを作ってくれて、夢が実現しました。

中村：『弟切草』で雷が鳴るシーンとか、ガラスの割れる音とか、音声データとしてはすごく大きいんです。たとえば雷が鳴る場面があったら、ずいぶん前からデータを読み込ませているんです。でも、サウンドノベルって選択肢次第でお話が分岐していくじゃないですか。それを先読みして、使われる可能性のあるデータだけを読み込んでおいて不要なデータは捨てる、みたいな処理を裏でやっているんです。表面的には文字が表示されているだけだから、カンタンに作られているように見えますけど(笑)。だからスーパーファミコンになったからと言って、いきなりすべてが解決したっていうわけではなかったんだよね。結局職人的な技術が必要だった。



横路ゆかり
YUKARI YOKORO

プロフィール

株式会社アトラス所属。『世界樹の迷宮Ⅰ～Ⅳ』まではアートディレクターとして主に背景美術を担当していた。『世界樹と不思議のダンジョン』ではディレクターを務める。

※注釈はP.45にあります。

『不思議のダンジョン』が生まれた日

横路：『不思議のダンジョン』シリーズが生まれたきっかけってなんだったんですか？
中村：そもそもで言うと『弟切草』を作り終わって次に何を作ろうかって話をしていた頃なんだけど、長畑さんはずーっと『ローグ（※19）』をやってて、「次はこんな感じのゲームを作ろうよ」って言ってきたんです。最初、僕はイマイチ面白さがわからなかったんだけど、長畑さんがそこまでハマってるんだし……ということで、プレイしてみたら少しずつ遊び方がわかってきて。でも、『ローグ』って主人公は「@」だし、敵はアルファベットだし、面白さが伝わりにくかった。そこで、『ドラクエ』の世界観でやったらどうかと考えて、堀井雄二さんに話を持っていったんですよ。そうしたら、堀井さんも『ローグ』のことは知っていて、面白いからやろうとスタートした感じです。でも、あのゲームを普通に始めて、面白いって思える感性って凄いことだよね。
横路：私も最初は、毎回ダンジョンの構造が変わっちゃって、何が楽しいんだろう？　って思っていたんですけど、スタッフさんに聞いたら「作っている人間もダンジョンに潜るのを楽しみたいから、ランダムダンジョンなんだ」って(笑)。純粋にダンジョンRPGを楽しもうとして作られたゲームということがわかって、そこから魅力を感じましたね。

そしてセカダンのはじまり

古代：今回の企画が動き出したきっかけはなんだったのですか？
横路：かねてから、アトラスでは『世界樹の迷宮』シリーズをさらに広げていこうという話が出ていまして、演出やストーリー面で新たな試みを打ち出したのが『新・世界樹の迷宮』シリーズなのですが、さらに別の視点からも新しいアプローチを試みたいという話もあったんです。そんなとき、スパイク・チュンソフトの櫻井光俊社長と、弊社の平岡（アトラスのコンシューマソフトウェア局長）が交遊があったことでコラボの話が持ち上がったと聞いています。実際に私に話がおりてきたのは2012年の頃なんですけど、『世界樹Ⅳ』の開発が終わったあと、ほかのスタッフが別タイトルに移るなか、私は広告担当のスタッフと一緒に『世界樹Ⅳ』の広告宣伝などの仕事をしていたんですね。そうしたら、開発のプロジェクトマネージャーから呼び出されて「次はこれをお願いしたい」って、45ページくらいの企画書を見せられたんです。それが、スパイク・チュンソフトのスタッフさんの作られた本作の企画書でした。アリの巣ダンジョンをはじめとした、ゲームの骨格となる部分はすでに書かれていましたね。それを見て、「私が持っている『世界樹』の知識を全部提供するので、是非頑張りましょう」ということになりました。
中村：両作品とも全然違うゲームだし、作るにしても遊ぶにしても頭の切り替えが難しいですよね。『世界樹の迷宮』シリーズって、キャラクターを育てていくのが重要でしょ？　ある程度形になってきた頃にROMを渡されて、いつもの『不思議のダンジョン』のつもりでゲームを始めてみたら、まったく進めなくて(笑)。
横路：『世界樹の迷宮』も『不思議のダンジョン』も骨太なゲームなので、変な味付けはせずにひたすらダンジョンに潜れるようにしようと思いまして、『世界樹の迷宮』の育成要素にランダムダンジョンを加えて、最終的にまとめました。
中村：僕は苦戦したけど、アトラスの方たちがテストプレイしたときは、凄く簡単だって言ってましたよね。
横路：最初はそうでしたね(笑)。『世界樹』だけじゃなく、アトラスのRPGって最初は難しくても、相性を見てパーティやスキルを考えながら進めるのが楽しいという部分があって。今回もそれは大切にしています。パーティ編成によって戦い方が変わりますので、困ったらレベルを上げて、装備品を強いものに変えて挑戦するのがいいと思います。待機メンバーは砦に入れておくとレベルアップするので、パーティ編成もやりやすいです。第3迷宮まではチュートリアルになっていますので、そこまでで遊び方を理解していただければと思います。でも逆に、スパイク・チュンソフトの開発スタッフの方のように『不思議のダンジョン』をプレイしてきた方は、ストーリークリアまでをチュートリアルだと思っている方も多いようですね。もちろん、ストーリークリア後に行けるようになるダンジョンも用意してあるんですけど、出来上がってきたその数を見て驚きました。「こんなに作ったんですか!?」って(笑)。しかも、99階までが複数あります。『世界樹の迷宮』って、毎回ダンジョンは30F程度なのに(笑)。

2つの作品へ抱くイメージとは

横路：ずっとお聞きしたかったんですけど、中村さんは『世界樹の迷宮』シリーズにどんなイメージを抱かれていましたか？
中村：『ウィザードリィ（※20）』の流れを汲む、正統派の3DダンジョンRPGシリーズ！　ですね。この系統のゲームは大好きで、『ウィザードリィ』も『ザ・ブラックオニキス（※21）』もかなりやりました。えーと、あれは『ポートピア連続殺人事件』を作っていた頃かな？　僕が仕事をしているとき、同僚が『ザ・ブラックオニキス』の最後の謎がどうしても解けなくて、仕事そっちのけでずっとやっていたんです。で、ちょっと困って、僕がその謎を解けば彼も仕事をしてくれるだろうと考えて『ザ・ブラックオニキス』を始めたんですけど、やっぱり最後の謎が解けなくて。くやしかったのでプログラムを解析してクリアしました(笑)。
古代：「イロイッカイズツ」ですよね？　フロアにある色の塗られた床を、順番通りに踏んでいくっていう。私、あれはあまり苦労しなかったかな。
中村：すごいね。カラーコードの順番に踏んでいくっていうのがわからなかった。
古代：いやいや！　解析してしまうほうがすごすぎるでしょう（爆笑）。いろいろ高度なことを考えすぎていたのかもしれませんね。
中村：逆に、古代さんは『不思議のダンジョン』シリーズにどんなイメージがありました？



古代：恥ずかしながら、先ほどの『ドラクエ』と同じような理由でプレイしていないんですよ。でも、うちの会社のスタッフでずーっとこのシリーズばっかりやってる人がいるから、中毒性が高いんだなということは把握しています。私は凝り性なので、中毒性の高いゲームはなるべく避けるようにしているんですよね。ちょっと話がそれちゃうんですけど、昔、自社に専用サーバーを置くくらいFPSにハマっちゃって。夜通しやっていて、社員が朝出社してきても私の部屋から銃声が聞こえる(笑)。なので、このシリーズに手を出すのは怖い(苦笑)。

横路：危ないですよ～、私も今回、ついに立派なシレンジャーになっちゃいましたから(笑)。

ゲームにおける音楽の位置づけ

中村：マジメな話になりますが、ゲームだけじゃなくて映像全部に言えると思うんですが、音楽は人間の感情を揺さぶりますよね。不思議なもので、名曲と呼ばれる曲が流れてくると、不意に涙が出そうになることってあるじゃないですか。ずーっと不思議だなぁって思っていたんですけど、たぶんそういう音楽のパターンがあるんですよね。

古代：ある程度はありますね。

中村：ですよね。それを掴んでる古代さんのような作曲家の人たちがヒット作を作るんだろうなぁってずっと思ってて。高校生の頃に見たある映画なんだけど、冷静に考えてみると話はたいしたことないのに、クライマックスですごく感動してしまったことがあって。これって音楽の力なんだなって認識しましたね。



古代：まさにおっしゃるとおりですよね。私がゲームにハマったきっかけは色々あるんですけど、そのなかの大きな要素の1つが音だったんですよ。まだ小さい頃、温泉宿とかに行くと片隅にゲームコーナーがあって、そういうところから流れてくる電子音に吸い寄せられてしまい、とりつかれたようにゲームにハマっていきました。だから、物心ついたときからずーっとゲームと音は一体のものと考えていて、それが今に至るまで全くそういう位置づけっていうのは変わっていません。やっぱりいいゲームにはいい音楽があってしかるべきという思いはありますね。

中村：だからヒット作を作るにはまず音楽かなぁ。そういえば今回って、これまでの『世界樹の迷宮』と曲作りも変えてるんですか？

古代：アレンジバージョンが多いこともあり、特にそのへんは意識はしてないですね。和楽器を使ったり中国の楽器を使ったりと、初めての試みはありますけど、いつもの『世界樹』を作るのと同じ感覚で作っています。今回、アトラスさんから『不思議のダンジョン』はスーパーファミコンから始まっているので、音の雰囲気を昔に似せてみたらどうかというお話をいただいたんですけど、スーパーファミコンは出したい音が出せるようになった時代なので、『世界樹の迷宮』でやったFM音源のようなインパクトは出しにくいかなと思いました。

横路：サウンドスタッフはファミコン調も推してましたよね。「みんなその音で育ってきてるので、絶対好きですよ！」って言ってました。

古代：ええ。でも、3DSとのギャップがちょっと大きすぎたので、CDで聴いてもいい音が鳴っていた時代の感じの音にしました。

横路：ところで曲をお願いするとき、私達は雰囲気を伝えるだけなのに、ぜんぜん悩まないですよね。

古代：アトラスさんとは密にやらせていただいているんで、わからないことがあればすぐ聞けますし、考えていることがよくわかるんですよ。私がいちばん悩むのは、クライアントさんがどう考えているのかという部分。電話したらマズいかなーってひとりで悩んでいるとドツボにはまることが多かったので、最近はすぐ聞くようにしています。メールだと遅いんですよ。やりとりで1日2日かかってしまうと、その間に熱とイメージが逃げていってしまう。

中村：人に話をすると、きっかけになる何かを返してくれることってあるでしょう。僕も行き詰まったらひとりで悩むよりは、人に話をするかなあ。スランプになったとき、いったんは置いておいて、しばらく他のことをやっていると解決策を思いつくこともあるしね。でも、音楽ってそういう作り方はできないよね。始めたら最後まで作っちゃうんでしょう？

古代：少なくとも、半分くらいは作ってしまいますね。できれば全部作りたいんですけど、長い曲だとそうもいかなくて。



中村：1つの曲って、一気に最後まで曲想を思いつくものですか？　それともちょっとずつ出てくるものなのかな？

古代：曲のジャンルにもよるんですけど、ポピュラーミュージックだったらAメロはすぐに完成しますね。そこからどう展開させようかっていうのをひと呼吸おいて考える。逆にサビから思いつくこともあって、ときには思いついたところから作っていくこともありますね。

中村：ゲームミュージックだったら、フィールドとかダンジョンの画面を最初に見せられるでしょ？それを見て瞬間的に湧いてくるもの？

古代：湧いてくるんですけど、一枚絵だけ見て抱いたイメージっていうのは結構ズレてたりもするんです。ゲームに入れてみたとき、実はもっと違う意図が入っていたりとか。なので、コンセプトを確認して、準備してからとりかからないと。作ってみたものの、「これ全然合わないです」って言われるとめちゃくちゃショックです(笑)。

中村：ときどき思うんですが、音楽って無限に作れるものなのか、それとも有限なもの？

古代：無限ではないですね。まさにさっきおっしゃられていたように、今はヒットする曲の「方程式」みたいなものがほとんど決まっちゃってて、そこにどう装飾を施していくかってだけですよね。ただ、私はあまりそういうのが好きじゃないんですよね、天邪鬼な性



格なので。チャレンジがないと冷めてしまって、とたんに作業が進まなくなっちゃうタイプなんです。職人さんって坦々とこなしていけるものなんですけど、私はどっちつかずのところがあって。職人なのか、アーティストなのか、自分でも迷うときがあります。

横路：古代さんってプログラムに詳しいってところも、他の作曲家さんと違うというか、音にも表れているなと感じます。

古代：いろんなアプローチを持ってるほうが、スランプに強いかなと思っています。たとえば新しいシンセサイザーが出て、それを触っているうちに曲が浮かんでくることもありますし。アタマのスイッチを入れるための手段をいっぱい持っていたほうがいいってのは常日頃考えています。同じやり方ばかりだと飽きてしまって、作っているものがいいものなのかどうなのかわかんなくなってしまうことがあったり。

中村：音楽って3分とか5分くらいのものが基本じゃないですか。そう考えると有限っていうか枠が決まっていて、そのなかでヒット曲のパターンっていうのを組み入れていかなきゃいけないってことまで意識してしまうと、永遠に作られるものではないような気がしてしまうんです。すでに飽和状態を迎えているのではないか、とまで感じたりとか。

古代：確かに飽和はしてますね。

中村：たとえばゲームだったらCPUは進化して処理速度は速くなっていくし、グラフィックも進化して人間に刺激を与えてくれる伸びしろがあるって勝手に思っているんですけど、音楽って新しい音が出てくるってことはそうないじゃないですか。なので作るの大変じゃない？

古代：マニアックに聞くと時代によって結構変わってる部分があるんですが、普通に音楽を聴いている方にとっては感じてもらいにくい部分なんだと思うんですよ。何百年も変わってないと言えばそれまでなんですけども、現代の音楽っていうのはベートーヴェンの時代にある程度完成されちゃってますし。機能性というか、こうきたらこう動かすと人々は喜んでくれるっていうパターンは、もう何百年も前にだいたい決められちゃってる。

セカダンプレイヤーへひとこと!

中村：最初にこれを読んでる方は、まだ最後までクリアしていないと思います。本作はたくさんダンジョンを用意していますので、是非最後までクリアしてください。

古代：たぶん両作品のファンの方が手に取られる可能性が高いので『世界樹の迷宮』シリーズのファンの方は、聞き慣れた曲がどういう風にアレンジされているかという部分を楽しんでください。『不思議のダンジョン』から入ってこられる方は、新しい世界観を楽しんでいただきつつ、『世界樹の迷宮』シリーズはこういう曲なんですよっていうのをわかっていただけるきっかけにもなるかと思います。

横路：すごくいい機会に恵まれたソフトなので、なるべくたくさんの方に体験してほしいと思ってます。ともに長い歴史があって偶然ここで出会ったわけですけれども、これが新しい始まりになるんじゃないかというフレッシュな気持ちでいるので、是非新しい体験をしてください。中村さん、古代さん、今日はありがとうございました。



注釈

※1：アクトレイザー……1990年にスーパーファミコンでエニックス（現スクウェア・エニックス）より発売されたアクションゲーム。古代氏が楽曲を提供した。

※2：PC-8001……1979年にNECが販売したパソコン。

※3：I/O……創刊時は日本マイクロコンピューター連盟、現在は工学社が発行しているコンピュータ技術情報誌。

※4：スクランブル……1981年にコナミ（現：コナミデジタルエンタテインメント）が業務用として発売したシューティングゲーム。

※5：ラリーX……1980年にナムコ（現：バンダイナムコゲームス）が業務用に発売したアクションゲーム。

※6：パックマン……1980年にナムコ（現：バンダイナムコゲームス）が業務用に発売したアクションゲーム。

※7：アセンブラ……プログラミング言語の1つ。

※8：ドアドア……中村氏がエニックス主催の「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」で準優勝を受賞した作品。1983年に発売された。

※9：ニュートロン……1984年にエニックスから発売されたアクションゲーム。

※10：PC-8801mkIISR……1985年にNECから発売された、PC-8001の後継機種の1つ。ホビー向けマシンとして設計されており、さまざまな名作ゲームが開発された。

※11：PC-6001mkII……1983年にNECが販売したPC-6001の後継機種の1つ。

※12：ポートピア連続殺人事件……『ドラゴンクエスト』シリーズの生みの親・堀井雄二氏によるアドベンチャーゲーム。1985年に発売されたファミコンへの移植はチュンソフトが担当した。

※13：ロマンシア……1986年に日本ファルコムが発売したアクションアドベンチャーゲーム。古代氏はタイトル画面の楽曲を提供。

※14：ザナドゥ シナリオII……1986年に日本ファルコムが発売したアクションRPG。1985年に発売された『ザナドゥ』の続編にあたる。

※15：マイコンBASICマガジン……1982年から2003年まで電波新聞社から刊行されていたパソコン雑誌。古代氏は「YK-2」というペンネームでゲームミュージックに関する記事を寄稿していた。

※16：イース……1987年に日本ファルコムから発売されたアクションRPG。古代氏は『I』と1988年に発売された『II』の楽曲を提供。

※17：遠藤雅伸……『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』（どちらもナムコ）などを開発したゲームクリエイター。

※18：橋本昌哉…当時のプログラマー。代表作は『イース』『イースII』『アクトレイザー』など。

※19：ローグ……1980年に公表されたRPG。毎回地形の異なるダンジョンを潜っていく。『不思議のダンジョン』シリーズをはじめ、このようなタイプのゲームは「ローグライク」と呼ばれる。

※20：ウィザードリィ……1981年に発売された3DダンジョンRPG。国内外を問わず、その後のコンピュータRPGに絶大な影響を与えた歴史的作品。

※21：ザ・ブラックオニキス……1984年にBPSより発売された日本初のコンピュータRPG。

The New Game

注目の新作が目白押し!!









新・世界樹の迷宮2
ファフニールの騎士

3DS	アトラス	発売中	¥5,980(税別)	3DダンジョンRPG	1人用	セーブ可

2008年にDSで発売され好評を博した『世界樹の迷宮Ⅱ』が、よりドラマチックになって生まれ変わったぞ!

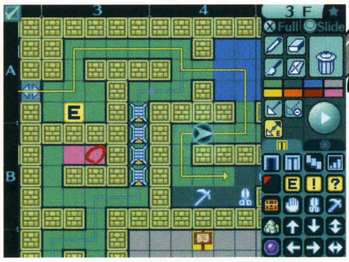
名作ダンジョンRPGが新しく生まれ変わって登場!

あの名作『世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯』にストーリー性を追加した、シリーズ最新作が発売中! 個性的な5人の登場人物を中心としたストーリーモードのほか、新職業や新システムなどの追加要素も多数用意されているぞ。



⬆スキルが宿った技の結晶体グリモアを入手するチャンス! うまくいけば、モンスターが使うスキルも手に入るぞ!!

⬇下画面にタッチペンで描く迷宮マップも、アイコン設置数が無限になるなど大きく進化。オートマッピング機能も搭載されているのだ。



異形の力を手に入れたファフニールの騎士



主人公
■CV:緑川 光

ファフニールと呼ばれる力を得た若き騎士。戦闘で貯めたフォースゲージを消費して変身すると、強力なスキルが使えるのだ!!

ストーリーモード

未知の遺跡へと向かう主人公の一行。しかし彼は、そこで異形の怪物への変身能力を得ることになり……。ストーリーモードでは、人の姿を失った青年と、その仲間たちの冒険物語が描かれる。



⬅宿屋に泊まると、仲間たちとの関係を深める「宿屋イベント」が発生するぞ!

クラシックモード

2008年に発売されたDS版と同様に、プレイヤーがキャラメイクをするクラシックモードも搭載! 過去作をベースにしながら、新要素の追加やゲーム性の向上といった改良が施されているのだ。



⬅選択できる職業は全部で13種類。前作に登場したハイランダーもDLCで入手できるぞ。

デビルサバイバー2 ブレイクレコード

3DS | アトラス | 発売中 | ¥5,980(税別) | S・RPG | 1人用 | セーブ可

倒せ！ 異形の侵略者たちを!!

大災害と悪魔の襲来で崩壊した現代の日本で、謎の侵略者と戦う悪魔使いの活躍を描くS･RPGが3DSに登場。2011年に発売された『デビルサバイバー2』のストーリーに加え、その後を描いた新規ストーリーも収録。2本のRPGがこれ1本で遊べるので、初めての人も、過去作をプレイした人も、バッチリ楽しめるのだ。また、難易度選択、フルボイス対応などの改良が施されているのも見逃せないぞ！



⬆おなじみのオリジナル版ストーリーも、一部イベントがパワーアップ！



⬆新シナリオの「トリアングルム編」では、あのキーパーソンが行方不明に!?

絆を深め、仲魔を鍛えて強くなれ！

契約した悪魔である「仲魔」を操る力を得た悪魔使いとなって戦う本作で、勝利を得るために必要なポイントは2つ！ 仲間の悪魔使いたちとのイベントで絆を深め、戦闘で有利になる特殊能力を得ることと、オークションで落札した仲魔を鍛え、ほかの悪魔と合体させてより強力な仲魔を作り出すことだ。自分の戦い方に合わせた悪魔を作り、厳しい戦いを乗り切れ！



➡仲間たちの誰と仲良くなるかによって、シナリオの内容も変化していくのだ。



⬅契約する悪魔をオークションで落札！ 当然お金がかかるので、しっかり貯めておこう。

侵略者は1日に1体が登場！

オリジナルストーリーと新規ストーリーで襲いかかってくる侵略者は異なるが、どちらも襲来するのは1日1体だ。弱点を突ける仲魔を用意するなど、毎日しっかり準備して戦いに挑もう。



➡「セプテントリオン編」で最初に戦うことになる侵略者・ドゥベ。爆発や炎といった技を駆使する強敵だぞ！

デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス・ベストコレクション

3DS | アトラス | 3月19日発売 | ¥2,980(税別) | RPG | 1人用 | セーブ可

悪魔を率いて陰謀を叩き潰せ！

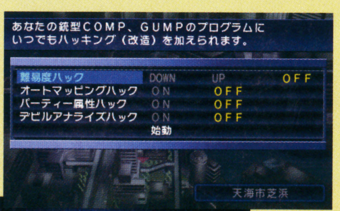
『真・女神転生』シリーズの外伝として1997年に発売され、2012年には3DSへの移植も果たした『デビルサマナー ソウルハッカーズ』が、お手頃価格のベスト版になって登場。情報環境モデル都市に指定された天海市と、ネット上のバーチャル都市・パラダイムXを舞台に、巨大な陰謀に立ち向かってゆく若きデビルサマナーの戦いを描いた名作だ！



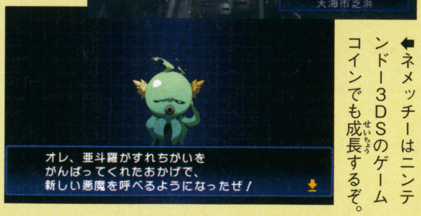
➡新規OPアニメは、『マクロスF』などを手がけたサテライトが制作しているのだ。

追加要素も満載だぞ！

大ヒットを記録したオリジナル版からさらにパワーアップ！ すれちがい通信で育てる悪魔・ネメッチーが追加され、その成長とともにさまざまな新規の悪魔を獲得可能になった。また、豪華声優陣によるフルボイス化や新規オープニングアニメの追加、難易度などを自在に変更できるCOMPハックの追加といった多彩な強化が施されているのだ!!



➡COMPハックを行えば、未踏破のマップも表示できるぞ！



⬅ネメッチーはニンテンドー3DSのゲームコインでも成長するぞ。



⬆悪魔が現れるようになった天海市の闇に潜む陰謀に、主人公をはじめとするハッカーチーム・スプーキーズが挑む！

⬇強力な敵が登場するダンジョンなど、クリア後に挑戦できるやり込み要素もそろっているぞ。





当時のマル勝スーパーファミコンを振り返る、なんでもアリのバラエティコーナー!!

裏技(ウラカツ)スーパーファミコン

マル勝スーパーファミコン本誌に掲載されていたなつかしのコーナーを再現！ 当時のゲームソフトランキングからイラスト投稿まで盛りだくさんなのだ。見逃すなっ！

あの頃はこんなソフトが売れていた!?
ゲームソフトランキング1991

まずは当時を振り返るということで、今回は誌名をマル勝スーパーファミコンに変更した新装刊号である1991年のVol.8の売り上げランキングを掲載するぞ。

当時はこんなページでした・・・



順位	タイトル	ポイント	メーカー
1	ダライアス・ツイン	1,250	タイトー
2	スーパーマリオワールド	714	任天堂
3	ファイナルファイト	649	カプコン
4	BIG RUN	542	ジャレコ
5	グラディウスⅢ	498	コナミ
6	ポピュラス	321	イマジニア
7	ジャンボ尾崎のホール・イン・ワン	298	HAL研究所
8	F-ZERO	120	任天堂
9	アクトレイザー	95	エニックス
10	SDザ・グレイトバトル	57	バンダイ

※メーカー名は当時のものとなっています。
※ポイントは当時の本誌独自の調査および算出によるものです。

コラム1 ゲームソフトランキングの当時を振り返る

1991年のVol.8のランキングだけど、注目は9位にランキングしている『アクトレイザー』。当時仕事をしながら音だけ聴いていたんだけど、スーファミってこんなスゴイサウンドを奏でられるのか、と驚いたね。でものちにほかのゲームの音を聴いて、スーファミがスゴイんじゃなくて古代さんがスゴイんだということを知りました。はい。

ごきげんクエスチョン『世界樹と不思議のダンジョン』編

各100MAC

まじめな質問に、おふざけ回答の笑えるQ&Aコーナー。今回は特別版として『世界樹と不思議のダンジョン』ネタを集めたぞ。

Q フーライでソロプレイをしていると『風来のシレン』を思い出します。シレンは出ないんですか？

A シレンはこだわりがあって、タイトルに『シレン』と付いていないと出てくれないんですよ。(東京都・ライフークン)

Q 女の子のソードマンっておかしくないですか？ ソードウーマンでしょ！

A ここだけの話だけど実は男の娘なんです。だから間違ってないよ。でも本人の気持ちを代弁して一応女としてるんだって。(大阪府・雷おかしクン)

Q D.O.Eってどうして地上に出たあと、またダンジョンに戻っちゃうの？

A 日焼けしたくないかららしいよ。地上に来るときはいつも日焼け止めクリームを全身に塗ってるとか。(北海道・牛田牛男クン)

Q どうしてダンジョンは入るたびに構造が変わるの？

A 実はD.O.Eが毎回すべて壊してから掘り直しているんですよ。おかげで不思議のダンジョンとして楽しめるってわけ。D.O.Eさまさまだね。(福岡県・爆男クン)

Q 職業は10種類確認できていますけど、ほかにもあるんですか？

A いっぱいあるよ。サラリーマンとか、営業マンとか。夢は大きくファーストレディを目指してみるのもいいんじゃない。(鳥取県・北千里うずらクン)

コラム2 ごきげんクエスチョンの当時を振り返る

読者ページ「ごきげんスーパーファミコン」(文：いざわひろし／絵：きくちあきひろ）の1コーナーだったけど、投稿者が質問と回答の両方を書いて送るというところが新鮮でしたね。

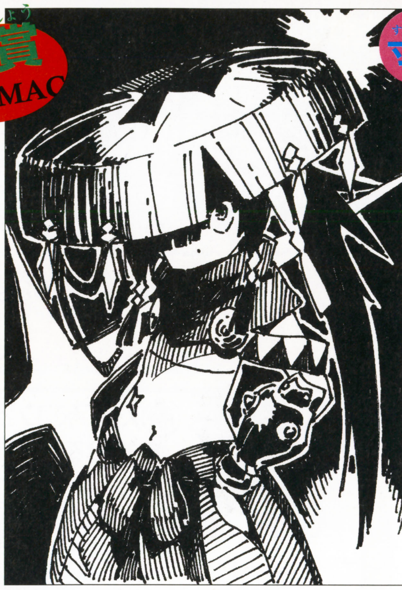
 イラスト／中野 豪

投稿イラストコーナー

ごきげんピカソ 復活版

マル勝スーパーファミコンの復活を嗅ぎつけた読者からのハガキが早くも届いているぞ！　その嗅覚の鋭さに敬意を表してMACを大盤振る舞いしちゃうのだ。

大賞 1000MAC



寸評：フーライ・女タイプ！

宮崎県・日向悠二クン

⬆ダンジョンマスターといわれる職業のフーライ。お腹の十字の傷と腰まで届く長い髪の毛がとても印象的。クールジャパンだ。

金賞 500MAC



寸評：クールでキュートなガンナーちゃん

東京都・聖闘士聖川クン

⬆線のタッチがバツグンですな。目力もすごい、まさにTHE COOL。

銀賞 300MAC

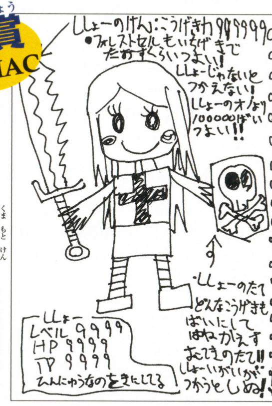


寸評：ソードマンのパンやさん

岐阜県・横路ゆかりクン

⬆ふっくら焼きたて、うまそー。ところで小さいキャラはなんだ？

銅賞 200MAC



寸評：ししょーをこよなく愛するパラディン？

熊本県・迦楼羅淳クン

⬆けんもオノもたてもししょーしか使えないという。ロトシリーズか！

パール賞 100MAC



寸評：パン、パン、パン

北海道・宣伝マンクン

⬆おもっいっきりましたね。お腹が減るとこれがないと話にならない。

コラム3 ごきげんピカソの当時を振り返る

こちらも「ごきげんスーパーファミコン」のイラストコーナー。毎号、力作から怪作までいろいろ載っていましたね。ハガキが大きく掲載されるとたくさんのMACがもらえたから、編集部にはいつも大量のハガキが山と積まれていましたよ、ホント。おかげで毎号選ぶのが大変でした。泣く泣くボツにしたハガキもたくさんあったんだよね……。

Marukatsu Attack Card

MAC マック

本誌とマル勝PCエンジンでのみ使えた仮想通貨MACの秘密に迫る特別コーナー。当時のページも掲載しているぞ。集めることでもらえた賞品を見ると、時代を感じちゃうよね。





MACとは？

マル勝ファミコン（のちにマル勝スーパーファミコン）とマル勝PCエンジンで使えた仮想通貨。毎号5MACが4枚本誌に付いていた。また投稿ハガキが採用されると高額のMACがもらえた。MACはゲームソフトなどと交換することができた。ちなみにMACとは、Marukatsu Attack Cardの略。

コラム4 MACの当時を振り返る

ハガキが採用されるともらえたMACと、本誌に毎号付いていたMACの違いは有効期限と使用可能な枚数。本誌に付いているMACは有効期限が短いうえに、応募するときに使える枚数が限られていたんだよね。

勝スーパーファミコン 2020年 復活版

次号予告

次号では世界のダンジョンを大特集！　ハンガリーはブダペストのお城の地下迷宮、南米最大級の古代遺跡チャンチャン、アメリカのミズーリ州オザーク大洞窟など、セカダンの世界をリアルに再現!?　さらに東京オリンピック攻略付録付き。（ウソです）

EDITORS' NOTES

● 元マルカツスーパーファミコン編集者の編集後記 ●

マルカツスーパーファミコンは、一番多い号で30万部くらい作っていたと思います。確かドラクエ特集の号で、部数決定会議の際、編集長だった私の提案はもう少し下だったのですが、「もっと強気で行け！」と角川書店の偉い人からハッパをかけられ、数万部上乗せしたんですよ。その頃編集長になりたてだったのですが、角川書店のほかの雑誌の編集長からうらやましがられました。一生懸命頑張っていい本を作ったら売れていた、とても幸せな時代でした。当時マルカツをご愛読してくださった皆様、ありがとうございました。もちろん今は、電撃を末永くよろしくお願いします（笑）。
（塚田正晃）

仕事で特に苦労したのは、中村さんと作った『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』の「どでかマップ」ですね。リンクを少しずつ動かしながら画面をビデオプリンターで撮影し、敵キャラが入らないように写真を切り、畳１枚くらいの台紙上に少しずつ貼り合わせていくんです。ゲームを攻略しながら進めるので、ゲームオーバーで何百回やり直したことか…。壮絶な作業でした。小坂さんによると、作業途中イスで寝ながら「つらい…」と寝言を言ってうなされていたそうです（笑）。
（渡部雅人）

主に読者ページや、コミック、おバカ特集を担当していましたが、個人的に好きだったので、「格闘ゲーム特集」を何回かやらせてもらいました。ちなみに『「格ゲー」って言葉を作ったのは俺だ！』と勝手に自負しております（笑）。一番の笑える思い出としては、とある格闘ゲームの両国国技館で催されたイベントに編集部で出場した際、関取似のキャラのコスプレをスタッフにさせたところ、国技館側から「相撲をバカにするな！」と叱られて、急きょほかのキャラに変えさせられたことかな。
（長谷川真）

マルカツスーパーファミコンに関わって、もう20年以上経つんですね。あの頃は、手書きの原稿に赤字で指定して、ゲーム画面はカメラマンを呼んで暗室で撮影して、トレスコでポジフィルムのアタリをとって…とすべてが手作業でした。デザインもPCでするものではなく、ほとんどがデザイナーさんの手書き。写植屋さんにもお世話になりました。振り返ると制作作業はずいぶん進化したなぁと思います。僕自身はあまり変わっていませんが（笑）。
（窪田剛）

私はスクウェア担当だったので、結果的に『FF』や『ロマサガ』等でほぼ毎号特集企画や別冊付録に関わっていた記憶があります。当時は相当ハードな日々だった気がしてましたが、今マルカツを見てみると、かなりざっくりした作りですね（笑）。ほぼ毎日、仕事終わりに塚田さんや渡部さん、鈴木さんほか編集部の仲間と飲みに行ってました（笑）。明け方まで飲んでカラオケして、始発で帰宅して昼過ぎ出社なんて、みんなよくお金と体力が続いたものです。
（佐藤晴美）

マルカツがファミコンからスーパーファミコンに変わるときって、編集部的には半年くらいのスパンで構えていたところ、「３ヶ月で」という指令が角川書店の偉い人から来て、けっこうバタバタでリニューアル作業を進めたような記憶があります。けれどそのおかげか部数は右肩上がりで、編集部の雰囲気もイケイケでした。やりたいことを思い切りやらせてもらえて、今思えば相当楽しかったですね。そんなノリが誌面を通じて読者に伝わっていたと思います。
（鈴木一智）

担当した仕事でキツかったのは、やはり「ウラワザ付録」ですね。私のときは３号連続100ページ、掲載技数計3000本までボリュームアップしていて、スタッフは各自寝袋を持ち込んで、泊まり込みで作業していました。そんな中、各種スポーツゲームの対戦や、編集部の同好の士と『三国志』や『信長の野望』を語るのが唯一の息抜きでした。
（後藤勇）

当時はドラクエ担当だったのですが、編集部の方針で毎号なんでもいいから『ドラクエ』の情報を入れようということで、『Ⅴ』のゲームタイトルロゴが公開されたときには、そのロゴだけで４ページ作りました。いやつらかった。とにかくロゴを舐めまわし、三連リングはどういう意味があるのか空想記事的なものを作ったり、『Ⅰ』から『Ⅳ』までのロゴを並べたりして何とか埋めましたよ。振り返ると、サムイーですねー。コワイですねー。それではサイナラ、サイナラ。
（中村敏彦）

私はアトラスの最初のメーカー担当でした。当時の広報さんが大変熱心で、多い時には週２回くらい通っていただいたり、第１作目の『真・女神転生』は相当プッシュされましたね。実際遊んでみたらすごく面白くて、「面白いよ〜」と言い続けていたら編集部内で同意してくれる仲間も増え、記事の扱いも新作枠から飛び出してどんどん大きくなって、特集にまでなりました。決して広報さんとしょっちゅう飲みに行っていたから、応援したわけじゃないですよ（笑）。
（小坂淑恵）



イラスト／杉山真理

はさみやカッターなどで開封するときは、中にあるCDを傷つけないように十分にご注意ください



【コンテンツについて】

・本ディスクの著作権は株式会社アトラスに帰属します。本ディスクをご使用になる場合、ディスクおよびデータの複製等の行為は個人の楽しみの範囲でお願いいたします。
・本製品は特典のため、お取り替え、返品などのご対応はいたしかねますので、あらかじめご了承ください。
・本ディスクに収録されている楽曲はラフスケッチ Ver. であり、制作中のため、多少ノイズが含まれる箇所があります。ご了承ください。

【注意事項について】

・ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱ってください。
・ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。
・ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。
・ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。
・直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。
・ご使用後ディスクはドライブから取り出し、袋に入れて保管してください。
・ディスクの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ディスクが破損して怪我をすることがありますのでご注意ください。
・このディスクは音楽 CD 対応プレーヤーで再生してください。

はさみやカッターなどで開封するときは、中にあるCDを傷つけないように十分にご注意ください



サントラCD ラフスケッチVer. セルフライナーノーツ By 古代祐三

Self Liner Notes

生演奏収録前の“ラフ”な音源です



ここに収められているBGMはPC(DAW)で演奏されているラフ・バージョンです。これは生演奏を録音する前に、ゲームディレクターに楽曲の方向性の確認をするために、あるいは演奏家に曲のざっくりとした雰囲気を掴んでいただくためのものです。ですので、ゲームに収録されている完成版には全く及びませんが、生演奏を収録する前の状態はこのようなものである、ということを分かっていただければと思います。本作のBGMは過去の世界樹シリーズからのセレクションが多いですが、アレンジはこれまでのバンドサウンド中心のものからオーケストラサウンドへと変えています。またシリーズでは初めて、箏、琴、三味線、胡弓など和楽器やアジアの楽器を収録し、随所に使って世界観を演出しています。これもラフでは良さが伝わりにくいと思いますので、ぜひゲーム本編で生の楽器の美しさを楽しんでください。

収録曲タイトル

01 己が信念を杖に
02 赤い獅子の円舞曲
03 奪還せよ宝、争奪せよ魂
04 吹き荒ぶ熱風の果て
05 白亜ノ森
06 剣を掲げ誇りを胸に



ATLUS

1000回遊べる、キャラクターメイクRPG!



2大ダンジョンRPGのコラボレーションが実現!

「世界樹の迷宮」の世界観ならではの各種要素に「不思議のダンジョン」のゲームシステムをプラス。まったく新しい冒険と、手ごたえ満点のダンジョンがキミを迎え撃つ!



挑戦する度に変化する「不思議のダンジョン」!

ダンジョンは潜る度に地形が変わり、手に入るアイテム、出現するモンスター、宝箱や罠の位置なども、あわせて毎回変化する。常に新たな冒険がキミを待ち受ける!



パーティを組んで予測不能な迷宮の冒険へ!

全10種類の個性豊かな職業の中から選び、キャラクターを作成。好みの冒険者を登録したらパーティを組み、ダンジョンの最奥へ出発だ!



価格:6,980円(税別)
開発:スパイク・チュンソフト
製作:アトラス

世界樹と不思議のダンジョン

新・発・売



世界樹と
不思議のダンジョン
先着購入特典
サウンドトラックCD
ラフスケッチVer.
not for sale
ATLUS
COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
Pressed in Taiwan
©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©Spike Chunsoft CO.,Ltd.